

ENTREVISTA As mudanças na programação da TV em 2007!

NeoTokyo

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



Dragon Ball

A história da Saga Z completa!

Cultura e História

O Shoujo Mangá visita a Itália

A Viagem de Chihiro

O filme que conquistou o Mundo

BECK

Animê! Mangá! E muita música!

NARUTO

Nova fase estréia no Japão!

Shonen Jump

As novidades e os 3 NOVOS MANGÁS

E mais: The Star Fleet! Trick Cosplay m-flo Cultura Notícias Death Note



NÚMERO 12
690

BECK
AN CHOP SQUAD



Memorie
ANIMES CLUB

OS MELHORES PRODUTOS

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

ANIMES
Trilhas Sonoras

CLÁSSICOS

CAMISETAS PERSONALIZADA

SHOWS
CLIPS

ACESSÓRIOS
GARAGE KIT
COSPLAY

FONES 3326-3268/3362-8106

Rua Florêncio de Abreu, 74 Box 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja 35
Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô Republica
São Paulo - SP LOJA 01 | LOJA 02





Equipe Editorial
 Editor: Junior Mendes Fonseca
 Editor: Ed Peixoto
 Editor e tratamento de imagens: Evandro
 (serviço), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e
 Ithirhos
 Editor: Ed Peixoto
 Editor: Esilene Lopes

Este site está autorizado a se credenciar para eventos
 realizados em nome da Neo Tokyo. Somente seu dire-
 to responsável por pautar seus colaboradores.



www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
 CEP 02518-000 - São Paulo - SP - Brasil
 Tel.: (+55) 11 3855-2100
 Fax: (+55) 11 3951-7313
 Caixa Postal: 16.381 - CEP 02599-970
 São Paulo - SP - Brasil

Escala.com.br
 11 3855-2138
 Sandro Aloisio
 EDITOR DE ARTE: Edson Pereira
 EDITORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina
 Maria Nazare Baracho e Denise Silva Rocha Costa
 EDITORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da
 Silva e Natália
 Paiva
 DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
 DE IMPRENSA: Marco Barone
 escala.com.br

DE
 @escala.com.br
 11 3855-2132
 szstein, Leonardo Batista, Sérgio Ricardo Biagio,
 Ira, Rita Corrêa
 Pereira da Silva (tráfego)
 EDITANTES DE PUBLICIDADE
 REGRE: Rogério Cuzchi, rogeriocuzchi@terra.com.br
 51 3258-0374

DIRETAS
 Corrêa - Tel.: (+55) 11 3855-2100
 escala.com.br
 - Tel.: (+55) 11 4446-6158
 @escala.com.br

MENTO AO LEITOR
 ra Campos
 DE ATENDIMENTO
 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
 11 3857-9643
 nto@escala.com.br

12, ISSN 1809-1784 - Distribuição com exclusividade
 o o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
 dor da Silva, 907 - Tel.: (+55) 21 3879-7766.
 a anteriores podem ser solicitados ao seu jornalista
 ntral de atendimento ao leitor, ao preço do número
 acrescido dos custos de postagem.

ca: Sr. jornalista, a Distribuidora Fernando Chinaglia
 os pedidos dos números anteriores da Editora Escala
 houver estoque.

NER

Tempo de descanso...

Chegando as datas comemorativas de final de ano, é tempo de relaxar e fazer uma recarga nas baterias (risos), mas o ritmo aqui na redação não pára e estamos sempre na correria para a produção dos futuros números. É sempre importante destacar que nossos leitores são antenados no assunto, e por isso é nosso dever trazer matérias completas e que não fiquem apenas na mesmice.

Falando desta Neo Tokyo em especial, atendendo finalmente ao enorme número de pedidos, uma matéria especial sobre a mais popular obra de Akira Toriyama, Dragon Ball. É uma matéria diferenciada, focada num público mais novo que adora saber de toda história..., resumindo, spoilers até dizer chega. É Dragon Ball Z até dizer chega. Em outra matéria de capa, nosso correspondente no Japão resume a quantas andam as séries mais queridas pela galera e ainda comenta certas novidades que prometem agradar!

Tem o fenomenal A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki, na matéria "A César o que é de César!", os fãs de shoujo mangá farão uma visita à Itália; há ainda uma matéria analisando as séries infantis como forma de mercado, um produto usado para levantar as vendas de obras licenciadas; BECK, uma série pra lá de empolgante, que gira em torno dos bastidores da música (com direito a muitas informações sobre o mercado fonográfico japonês). Nossa, tem muita coisa de qualidade, não percam tempo...

É hora do show!

Junior Mendes Fonseca
junior@animepro.com.br
 Editor-responsável

FALE COM A NÓS!

POR CARTA
 Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!

► **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 78 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró - www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Se a paz não puder ser mantida com honra deixa de ser paz". (Bertrand Russel)

ÍNDICE

15

Dragon Ball Z

Com a volta da série à Rede Globo, os fãs exigiram uma matéria especial sobre uma das fases preferidas das aventuras dos Guerreiros Z. Confira um resumo completo dos principais acontecimentos.



24

A Viagem de Chihiro

Quando se fala num legítimo Miyazaki, a qualidade é garantida. Mas, foi com "A viagem de Chihiro", seu oitavo longa-metragem, que o diretor japonês e o Studio Ghibli conquistaram de vez platéias e críticas do mundo todo.

36- "A César o que é de César!"

O Shoujo Mangá visita a Itália

44- Um mundo de brinquedos

Os bastidores do lançamento de Let's & Go na televisão brasileira trazem à baila um ponto importante e negligenciado na nossa indústria local de mangás: a força do quadrinho infantil e a importância do poder dos quadrinhos como força motriz de franquias.

64 - Death Note

66 - Star Fleet

68 - Boletim Shonen Jump

70 - Boletim Takehiko Inoue

76 - Chat

80 - Caixa Postal

82 - Fan Gallery

84 - Toys

86- Model Sheet

88 - Play

90 - Live Action

92 - Cosplay

94 - SHOP

96 - Nippon

98 - Curso Relâmpago de Japonês

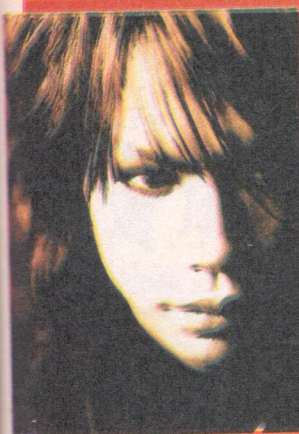
Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

56

É hora do show!

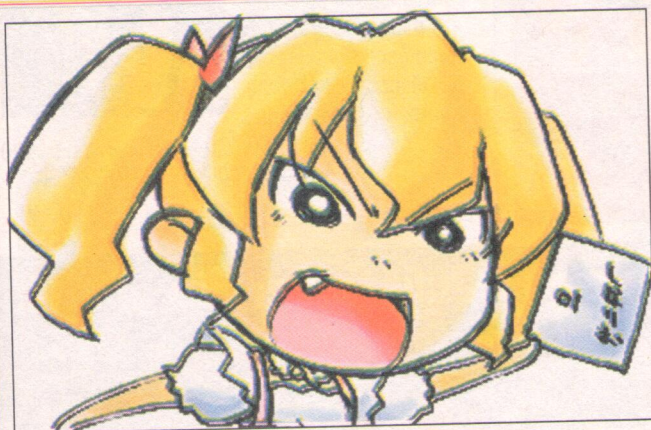
BECK - Mongolian Chop Squad





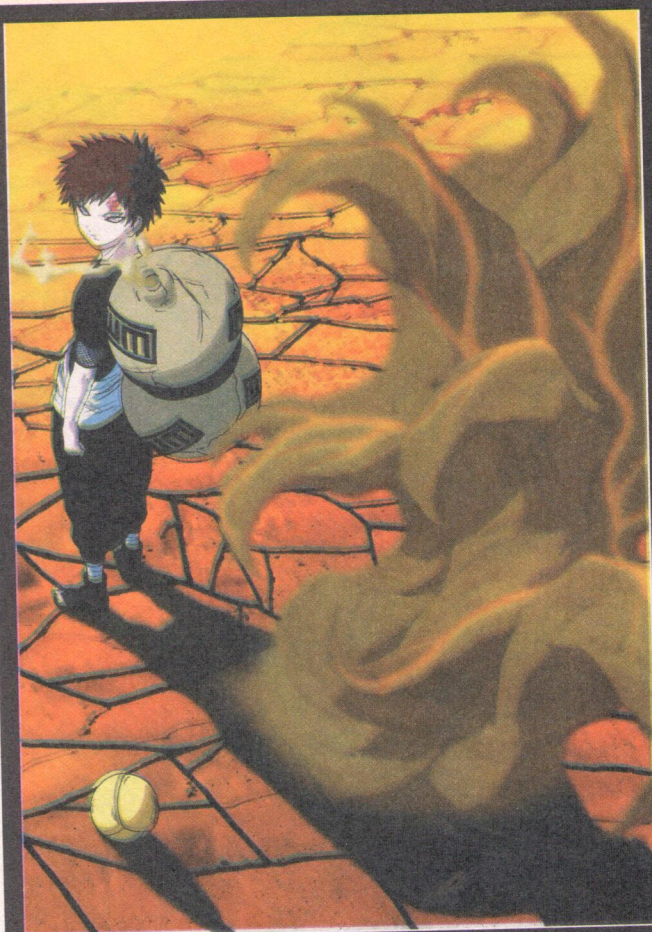
DIR EN GREY INDICADO A PREMIAÇÃO DA MTV

O videoclipe "SAKU" da banda japonesa Dir en grey, está concorrendo a "Clípe do Ano de 2006" no programa Headbangers Ball, da MTV estadunidense. É a primeira vez que um grupo/artista japonês é indicado para um prêmio da matriz da MTV. O vídeo conta a história de um jovem perturbado que mata seus pais.



Lançamento do OVA de Ayu Mayu Theater

Ayu Mayu Gekijou (ou então Ayu Mayu Theater), uma animação de trinta segundos que aparece nos créditos de episódios de Kimi Ga Nozomu Eien e também em Akane Maniax, vai ganhar seu próprio OVA no Japão. O character design provavelmente seguirá o estilo característico dos curtas. Sairá dia 23 de fevereiro de 2007, custando 6,090 ienes. O desenho envolve as personagens AyuAyu e MayuMayu, retratadas numa forma pequeninha, em situação cômica irrelevante para a história do animê.



Fãs escolherão cards da nova expansão de Naruto

A Bandai realizou uma votação entre os fãs para a eleição de cards para a nova expansão do Card Game de Naruto chamada "The Chosen", a ser lançada em maio de 2007. Os cards dos três primeiros sets (Path to Hokage, Coils of the Snake e Curse of the Sand) serão eleitos pela votação. A expansão incluirá também novos cards. A expansão promete mudar as estratégias do jogo, e também promete deixar os fãs menos frustrados com a Bandai, pois a empresa não deu muita atenção para os lançamentos de 2006 do card game de Naruto.

Paprika concorrendo a uma vaga no Oscar

Paprika, o novo longa animado de Satoshi Kon (diretor de Tokyo Godfathers, disponível em DVD no Brasil), é o único animê na lista de 16 animações escolhidas para concorrer a uma das cinco vagas para o Oscar de melhor animação em 2007. Para tornar o filme elegível, a Sony lançou o filme nos cinemas americanos em uma pequena área de Los Angeles. Recentemente, o filme ganhou uma classificação proibitiva para menores de 16 anos, devido à violência e sexo.





PUFFY AmiYumi canta tema de Hatarakiman

A famosa dupla japonesa PUFFY AmiYumi (que ganhou um desenho americano chamado Hi Hi Puffy Ami Yumi) cantará a música tema do 70º episódio do animê Hatarakiman. A série trata sobre lidar com mulheres trabalhadoras impulsivas e é baseada no mangá criado pela mulher de Hideaki Anno (o criador de Evangelion).



ANIMAÇÃO DE SISTER OF WELLBER

Sisters of Wellber (Wellber no Monogatari em japonês) é a nova animação televisiva que estreará em terras japonesas em abril de 2007. O animê é uma produção conjunta da Production I.G e da Avex Entertainment (a maior gravadora japonesa). A Production I.G cuidará da animação, enquanto a Avex cuidará da distribuição, por meio de um novo selo da gravadora.

A história é sobre o país de Wellber, uma espécie de Terra alternativa similar à Idade Média européia. As diferenças são que o mundo possui criaturas mágicas e focos de alta tecnologia, como tanques com inteligência artificial. Dez anos se passaram depois de uma grande guerra, mas a tensão continua alta. E uma guerra poderia destruir o reino de Sangatras. O rei de Wellber, Haidel decide casar sua filha, a princesa Rita, com o herdeiro do trono de Sangatras, o príncipe Guernia, para evitar futuros conflitos. Mas Rita não gosta muito da idéia e ameaça seu futuro marido, e logo depois foge. Ranbahnhof, rei de Sangatras, fica furioso e promete guerra se Rita não for capturada e executada publicamente em 14 dias.

DVD BOX gigante de Lupin III

Em 2007 haverá o aniversário de 35 anos da estréia do animê Lupin III e de 40 anos da criação do mangá pelo autor Monkey Punch (também criador de Efeito Cinderella). Como comemoração, será lançados pela VAP em março de 2007 um gigantesco box com 42 discos, com todo o animê e os três longas da série, custando 100,000 ienes (cerca de 1800 reais). O título do pacote é "LUPIN THE BOX - TV & The Movie".



Romeu e Julieta versão animê!

O estúdio GONZO abriu o site oficial do animê de Romeu e Julieta, chamado de "Romeo x Juliet" (www.romejuli.jp). Com um visual diferenciado e uma história baseada na mais conhecida história de amor do mundo, Romeu e Julieta terá adaptação feita pelo estúdio que já ficou famoso pela adaptação da obra de Alexandre Dumas "O Conde de Monte Cristo - Gankutsuou". A visão é a mesma da clássica versão teatral da obra. A música será fundamental para o ritmo e para revelar sentimentos dos personagens, ficando a cargo de Hitoshi Sakamoto, responsável pela belíssima trilha sonora do jogo Final Fantasy Tactics. A história do animê conta o jovem e trágico romance, na cidade aérea de Neo Verona. Depois de 14 anos sob o domínio da família dos Montague

(Montéquio), Tyranny agora reina na ilha aérea. Os problemas naturais são visíveis, assim como as diferenças entre os ricos e os pobres. O céu está encoberto por uma densa neblina. Tanto as linhagens de Romeu e de Julieta governaram Neo Verona algum dia. Romeu é o filho do ditador Montéquio; enquanto Julieta, a última herdeira da ex-família real dos Kyupiretto (Capuleto), veste-se como homem e assume o alter ego de Odin, que morreu há 14 anos assassinado. E toda verdade só será revelada no aniversário de 16 anos da moça.

Como autor original, temos William Shakespeare. Dirigindo o animê temos Fumitoshi Oizaki e cuidando do design dos personagens Daiki Harada (que trabalhou na longa de "FullMetal Alchemist").



Warren Ellis no roteiro de Castlevania

As empresas Panacea Entertainment e Project 51 Productions contrataram Warren Ellis para escrever uma animação que irá direto para o DVD baseada em Castlevania, um jogo de videogame da Konami. Também foi contratado o famoso ilustrador James Jean para ser o diretor de arte (que já fez diversos trabalhos para a DC Comics). A animação será para um público mais maduro, mas fora isso, foi confirmada a produção de uma série para TV para um público mais infantil.

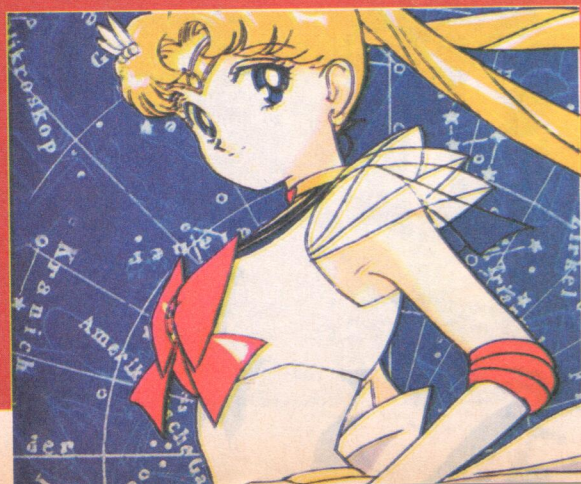


Blood: The Last Vampire em 2008

O famoso animê Blood: The Last Vampire ganhará um longa live-action pelas mãos do estúdio independente francês Pathe. Foram escaladas pessoas talentosas para trabalhar no longa de Blood, incluindo Ronnie Yu (de "Freddy vs Jason") como o diretor e com a produção de Bill Kong (de "O Tigre e o Dragão" e "O Clã das Adagas Voadoras"). O papel da heroína Saya será feito pela atriz coreana Ji-hyun Jun (de "Windstruck" e "My Sassy Girl"). O filme está estimado em 3 bilhões de ienes (cerca de 25 milhões de dólares), com um lançamento internacional previsto para a primavera de 2008.

CURIOSIDADE: COSPLAY DE SAILOR MOON DÁ CADEIA!

Aproximadamente meia-noite, um homem de meia idade foi preso por assédio sexual na cidade de Otaru, Hokkaido. Junichiro Ito, 39, gerente de setor da empresa Keisei Dentetsu, linha de trem que liga Tóquio a Narita (onde se encontra o aeroporto da região) agarrou uma garota de 20 anos num banco em uma rua comercial. Debaixo de seu sobretudo, ele vestia um cosplay de Sailor Moon, com meiacalça e tudo. Ito estava na cidade a negócios.



Warner começa as filmagens de Speed Racer

A Warner Bros. Pictures anunciou para o segundo semestre de 2007 o início das filmagens de Speed Racer. O filme terá direção e roteiro dos irmãos Larry e Andy Wachowski, criadores da trilogia Matrix, e produção de Joel Silver (V de Vingança e Matrix). Baseado na série clássica de animê criada nos anos 60 por Tatsuo Yoshida, o filme tem estréia prevista para 2008.



CD-BOX MSG Gundam

Dia 21 de dezembro foi lançado o CD-Box de Mobile Suit Gundam, em edição limitada. Cada um custa 28.231 ienes (cerca de R\$555,00), e vem com:

■ Músicas de 12 álbuns + 2 Coleções de BMG: "Mobile Suit Gundam Original Soundtrack", "Mobile Suit Gundam Senjou de", "Mobile Suit Gundam III Amuro-yo", "Symphony Gundam", "Mobile Suit Gundam I", "Mobile Suit Gundam II", "Mobile Suit Gundam III", "Soldiers of Sorrow", "Soldiers of Sorrow - Drama Edition", "Mobile Suit Gundam III Encounters in Space", "Mobile Suit Gundam III Encounters in Space - Drama Edition", "Best of Gundam Theme Songs Collection", "BGM Collection Part 1", "BGM Collection Part 2"; Capa de 12 cm (com a mesma ilustração da versão LP); Som digitalmente remasterizado e uma caixa tamanho LP, com arte de Yoshikazu Yasuhiko; Fora isso, os sortudos que adquirirem o kit, recebem os seguintes bônus: "A História da Música de Gundam" (um livreto de 24 páginas com as datas de lançamento de cada álbum, entrevistas com a equipe original e créditos), "A Arte dos Álbuns de Gundam" (outro livreto, só que de 36 páginas, contendo todas as capas dos álbuns Gundam, além de pôsteres), e "Arquivo das Capas de Gundam" (arquivo digital de todas as capas dos álbuns e anotações, em um CD-ROM).



Naruto ganha o Quill Award

O volume 7 de Naruto ganhou o Quill Award de melhor Graphic Novel de 2006, o primeiro prêmio do gênero ganho por um mangá. O Quill Award é uma iniciativa lançada pela Red Business Information e pela INBC, e foi feito para agir como um "aprovado pelos leitores" para as publicações excepcionais.



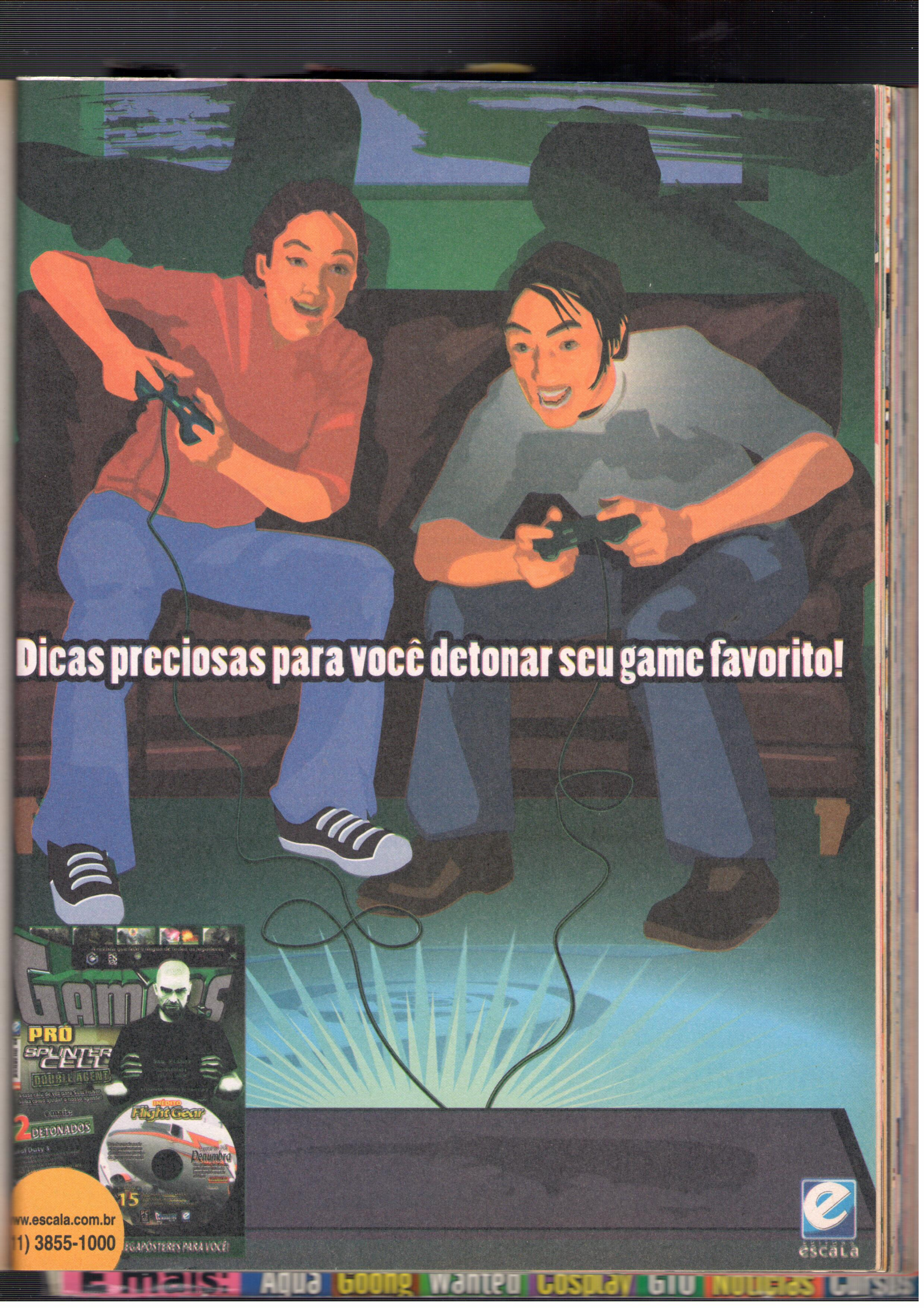
CDZ Hades e One Piece na Band

Cavaleiros do Zodíaco – Saga Hades e One Piece foram adquiridos pela Bandeirantes. A exibição deve ocorrer a partir de março (data na qual o contrato passa a valer). Em relação a CDZ, foram adquiridos os 13 primeiros episódios, já One Piece, os 104 episódios iniciais.

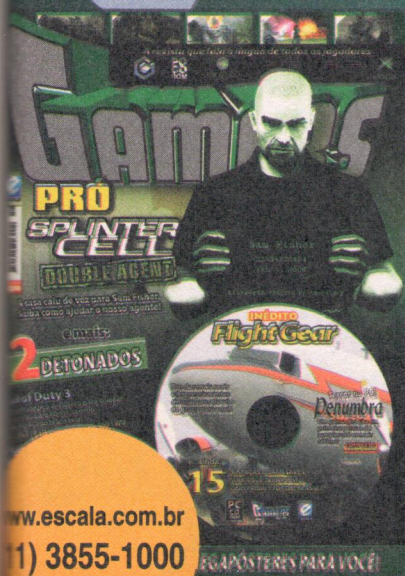


Acessórios para o Card Game de Naruto

A divisão de jogos colecionáveis da Bandai anunciou o lançamento de acessórios para o Card Game de Naruto em fevereiro de 2007, coincidindo com o lançamento da expansão Revenge and Rebirth. Entre os acessórios haverá quatro tipos de capinhas para o deck, com imagens do Naruto, Sasuke, Kakashi e Gaara; dois tipos de caixas para guardar o deck com os populares Naruto e Sasuke, que incluem uma carta promocional (Naruto Uzumaki EX-001 e Sasuke Uchiha EX-002); e duas pastas de nove bolsos para guardar as cartas. Amostras grátis dos acessórios serão inclusas em kits distribuídos em dezembro, durante eventos do Card Game de Naruto. ■



Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!



www.escala.com.br
(11) 3855-1000



Emails: Aqua Boong Wanted Cosplay G10 Novelas Cursis

WWW.



Vendas de mangá sobem no Japão

Por Valéria Fernandes

De acordo com uma pesquisa da JESTRO (Japanese External Trade Organization) intitulada "Tendências nas Publicações Japonesas" (*tendências de "trend", que em linguagem econômica aponta para ciclos de vendas, decréscimo, crescimento, e por aí vai*), os tankoubons japoneses venderam mais em 2005 do que nos anos anteriores. Séries como Nana, Hana Yori dango (*já encerrada, mas que teve live action - e vem aí a segunda temporada - e perfect edition*) e Dragon Zakura ajudaram a fazer com que as vendas subissem em 4,2% somando um lucro no montante de 260 bilhões de ienes, enquanto os lucros das revistas coletâneas foram de menos 0,5% com queda de vendagem de 2,6%, cerca de 1,34874 bilhão de cópias em relação à 2004. Mesmo com a queda na venda das coletâneas se mantendo, ainda assim houve um lucro considerável.

Mesmo assim, diz a notícia, quando o assunto são as revistas coletâneas, o mercado encolheu cerca de 70% em relação à 1995. A queda é visível e em todas as faixas etárias e gêneros. Vende-se mais tankoubons, os produtos japoneses circulam mais pelo mundo, porém as grandes revistas, e o caso de algumas revistas shoujo como a Ribon é crônico, vendem muito menos. No entanto, como aponta o

relatório, parece que pela primeira vez nos últimos anos as vendas no Japão estão reagindo e tudo isso graças aos volumes encadernados. Outro aspecto que o relatório aponta é que esse ressurgir tem a ver com o aumento no número de 'sebos' e das casas que alugam volumes de mangás, aliás, porque não falar, também nos cafés, onde você vai, lancha, conversa, relaxa e lê mangá.

O relatório também aponta que o aumento das vendas de tankoubons está associada à investidas que misturam várias mídias, como drama CDs, doramas, animês, filmes e os exemplos citados são Nana, Fullmetal Alchemist, Hachimitsu to Clover e Nodame Cantabile. Um shounen, um shoujo (Nana) e dois josei. Três produtos prioritariamente femininos, fora o já citado Hana Yori Dango em outra parte da matéria. Aliás, quem viu o ranking da Tohan desta semana deve ter percebido que Nodame Cantabile fez melhor que Nana, mantendo o primeiro lugar pela segunda semana seguida e puxando mais quatro volumes para o TOP 10.

Para a matéria em japonês é só ir aqui http://animeanime.jp/news/archives/2006/10/2005_1027.html



AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ

- 01º - Naruto
- 02º - FullMetal Alchemist
- 03º - Cavaleiros do Zodíaco
- 04º - Bleach
- 05º - Super Campeões

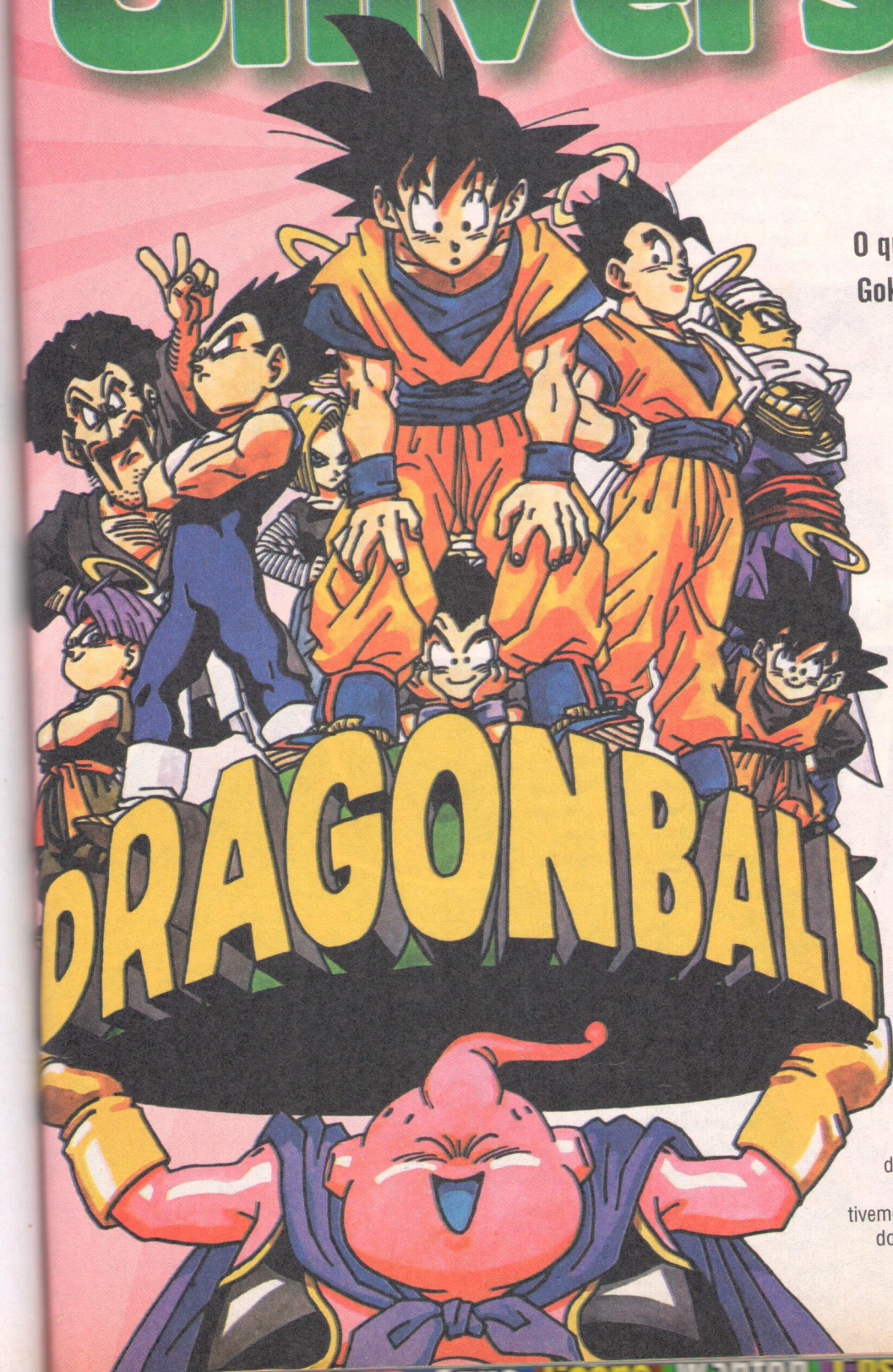
MANGÁ

- 01º - Naruto
- 02º - Karekano
- 03º - FullMetal Alchemist
- 04º - **Negima**
- 05º - Hunter X Hunter

➤ Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum



Em Defesa do Universo



Por Junior Fonseca

O que é Super Sayajin? Quem é Goku? Como termina a saga do Cell? A história do mangá mais bem-sucedido do mundo tem muitos detalhes e mistérios, que são justamente o seu ponto forte. Aqui, você poderá encontrar um resumo de toda — sim, toda — a saga de Dragon Ball Z.

Não apenas para as crianças

Esta matéria especial é, sem dúvida, destinada a um público mais infantil, que adora matérias cheias de explicações da história, contando segredos que muitos gostam de descobrir somente ao assistir à série. Mas, calma, em futuras edições vamos analisar mais a fundo esta obra de tanto sucesso no mundo. É importante lembrar sempre que a Neo Tokyo é feita para o mais variado tipo de público e a quantidade de pedidos de uma matéria sobre essa série foi tanta que não tivemos como recusar. Isso talvez tenha acontecido devido à exibição bem-sucedida da série na Rede Globo, novamente.

A Intrigante História

O principal de Dragon Ball é a saga de Goku. Isso é o que podemos chamar de carro-chefe da série Dragon Ball, o que, unido à ação e tramas dos personagens, torna irresistível o conceito da série. Na verdade, a história completa de Dragon Ball é dividida em três fases: Dragon Ball, Dragon Ball Z e Dragon Ball GT. Na primeira parte, Dragon Ball, Akira Toriyama preferiu se utilizar do humor e de um bocadinho de ação para contar a história de Son Goku, um garoto muito forte e especial que, usando seus poderes, realiza o bem por todo o planeta e acaba até salvando a Terra do perigoso vilão Piccolo.

Depois disto, começa a mais importante e famosa parte da série, Dragon Ball Z. Dividido em sagas especiais, em relação aos episódios dos desenhos, esta parte de Dragon Ball começa com a Saga dos Sayajin, que começa sete anos depois do fim da primeira série. Goku vive um período

de estabilidade após o nascimento de seu primeiro filho com Chichi, Gohan, até que Raditz - seu irmão maligno - vem à Terra como um Sayajin, a raça alienígena que tem a missão de exterminar toda a vida do planeta para que, assim, este pudesse ser vendido.

Raditz pede a Goku que se junte a ele para conquistar o universo, e, após a sua recusa, ele seqüestra o seu filho Gohan. Para resgatar Gohan, Goku se alia ao seu arqui-rival Piccolo, o que não é suficiente para derrotar um experiente em batalhas Raditz. Dessa forma, Piccolo elabora um novo ataque, o Makankosapo, e no correr dessa nova tática, atinge Goku e Raditz; isso custa a vida de ambos. Porém, pouco antes de morrer, Piccolo conta a Raditz sobre as esferas do Dragão, e ele avisa seus dois outros companheiros Sayajins, Nappa e Vegeta, para virem buscá-las.



Goku, Mais Vivo Que Morto

Enquanto isso, no céu, Goku se prepara para enfrentar o mal, e segue em busca do lar de Mestre Kaio. Na Terra, Piccolo começa a treinar Gohan para a ameaça que virá, e sente o poder do jovem crescer, ao mesmo tempo em que um grupo se forma para esperar a ameaça dos dois Sayajins, esse grupo é composto por Kuririn, Yamcha, Tenshinhan, Chaoz e Yajirobe. Goku alcança seu objetivo, e tem que passar por testes pela tutela do novo mestre, que incluem capturar um macaco, e um inseto, numa gravidade diferente da terrena. Lá, ele aprende novas técnicas, como o Genki Dama e o poder de KaioKen, e apenas alguns dias antes da chegada dos Sayajins na Terra, Goku já pode retornar pela Trilha das Cobras, com velocidade e poder redobrados.

Um ano se passa desde o conflito com Raditz, e os Sayajins chegam numa cidade bem povoada, para destruí-la, e seguir ao

encontro de Piccolo e os outros. Um dos Sayajins, Vegeta, nota que Piccolo vem de uma raça alienígena conhecida como Nameck, e propõe que os defensores da Terra enfrentem seus Saibamen, tão poderosos quanto Raditz. Após uma batalha vigorosa, somente Kuririn e Gohan sobrevivem, até que Goku chega à Terra. Goku derrota Nappa, e se confronta por um bom tempo com Vegeta, que se transforma em um Oozaru, um macaco gigante quase indestrutível, e é combatido também por Gohan e Yajirobe. Passado um exaustivo duelo, Vegeta é seriamente ferido por Gohan, e sobrevive graças às súplicas de Goku em pedir que os companheiros não o matassem. A batalha termina com Vegeta



voando para o espaço, esperando retornar um dia por vingança.

Com Piccolo, Chaoz, Tenshinhan e Yamcha mortos, Bulma, Gohan e Kuririn vão a Nameck tentar encontrar as esferas do Dragão, e trazer de volta à vida seus amigos, sem Goku, que está ferido demais para acompanhá-los. Nesse meio tempo, Vegeta retorna à base de Freeza, para rejuvenescer e recuperar sua força, e programa ir também à Nameck, para alcançar a imortalidade. Em Nameck, eles descobrem que Freeza já tem cinco das sete esferas, e Kuririn parte para buscar a ajuda do ancião de Nameck, Guru. Este, desperta o poder adormecido de Kuririn, e lhe dá a esfera do Dragão criada por ele, enquanto Vegeta descobre e esconde outra das esferas. O Sayajin rouba as cinco esferas de Freeza, e força Kuririn a lhe dar a sua esfera. Ao voltar para recuperar a esfera que havia escondido, ele nota que Gohan tinha achado e pego essa esfera, e passa a persegui-lo.

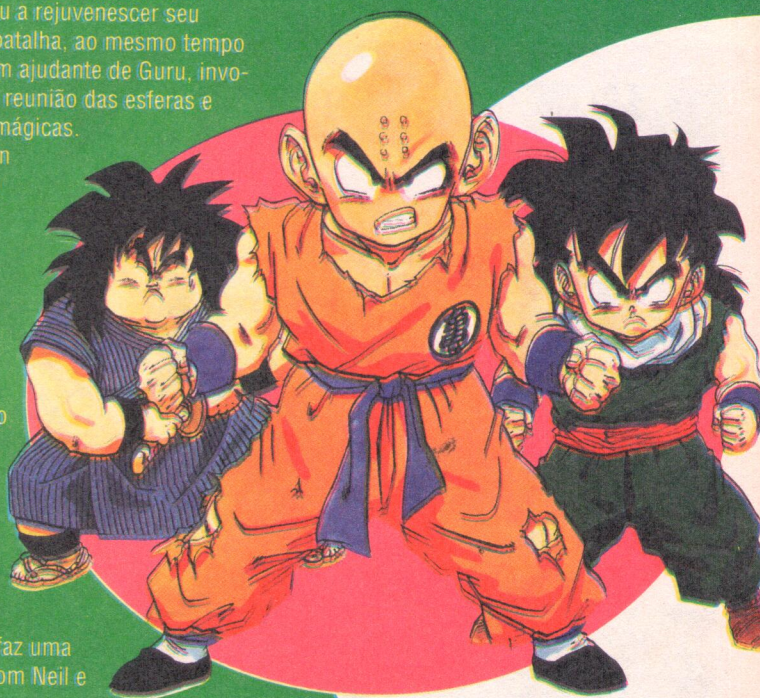
Enfurecido, Freeza envia as Forças Ginyu atrás das esferas, e mesmo a inesperada aliança entre Vegeta e os companheiros de Gohan não impede essas Forças de obter as esferas. Enquanto levam as esferas para Freeza, Gurdo e outros membros das Forças Ginyu ficam para derrotar Gohan e os outros. Freeza reúne as esferas, mas é incapaz de invocar o Dragão; daí, decide ir para o lar de Guru, para desvendar as palavras mágicas das esferas, ao mesmo tempo em que Gohan e os outros são derrotados por Rikum.

Goku finalmente chega em sua nave, e

derrota todos os guerreiros das Forças Ginyu, enquanto os outros partem em busca das esferas. Na luta contra o Comandante Ginyu, Goku tem seu corpo trocado com o dele, que está ferido. Guru envia seu guarda-costas Neil para enfrentar Freeza, enquanto Kuririn e Gohan aprendem as palavras sagradas de invocação do Dragão. O Comandante Ginyu chega ao local no corpo de Goku, mas é derrotado por Vegeta e os outros, com Goku recuperando novamente seu corpo. Vegeta ajuda Goku a rejuvenescer seu corpo ferido em batalha, ao mesmo tempo em que Dende, um ajudante de Guru, invoca o Dragão, pela reunião das esferas e com as palavras mágicas.

Kuririn e Gohan pedem ao Dragão que traga Piccolo de volta à vida, e à batalha, e quando Vegeta iria fazer seu pedido, Guru morre, e com ele o poder das esferas se vai. Freeza finalmente chega à cena, enfrenta e fere Kuririn, Gohan e Vegeta, enquanto Piccolo faz uma fusão de corpos com Neil e

caminha rumo aos outros. Estes só sobrevivem graças ao poder curador de Dende, sendo que logo após, Piccolo, agora um 'Super Nameck', chega ao local. Nessa luta contra Freeza, que assume diferentes formas no decorrer do confronto, Piccolo é seriamente ferido, e os heróis entendem que somente Vegeta rejuvenescido poderá vencer a batalha, mas este é morto ao mesmo tempo em que Goku termina seu processo de recuperação; agora, a luta se resumiria a Goku e Freeza.



A Luta Entre Goku e o Grande Freeza

Goku sente dificuldades em bater seu oponente, e vê que a única solução para subjugá-lo é por meio de um Genki Dama, e começa a preparar a imensa bola de energia, enquanto Piccolo distrai Freeza. Quando o Genki Dama é lançado, o planeta inteiro é afetado, o que não é suficiente para derrotar Freeza. Agora, ele está enraivecido e parte com toda a fúria para Kuririn, e o mata. A partir daí, com a emoção de perder o seu amigo, Goku se transforma num Super Sayajin, e fica à altura de Freeza. Neste momento, a luta se torna catastrófica, quando Freeza dá sua última carta enviando uma bola de energia para o centro do planeta, que explodirá em cinco minutos. Agora, os heróis pedem o último desejo ao Dragão, que todos fossem transportados a salvo de volta à Terra, exceto Freeza e Goku. Enquanto isso ocorre, os dois continuam sua luta, e Goku vence, esgotando o poder de Freeza. O planeta Nameck explode, ficando em dúvida o paradeiro de Goku, se ele teria ou não conseguido escapar a tempo da destruição.

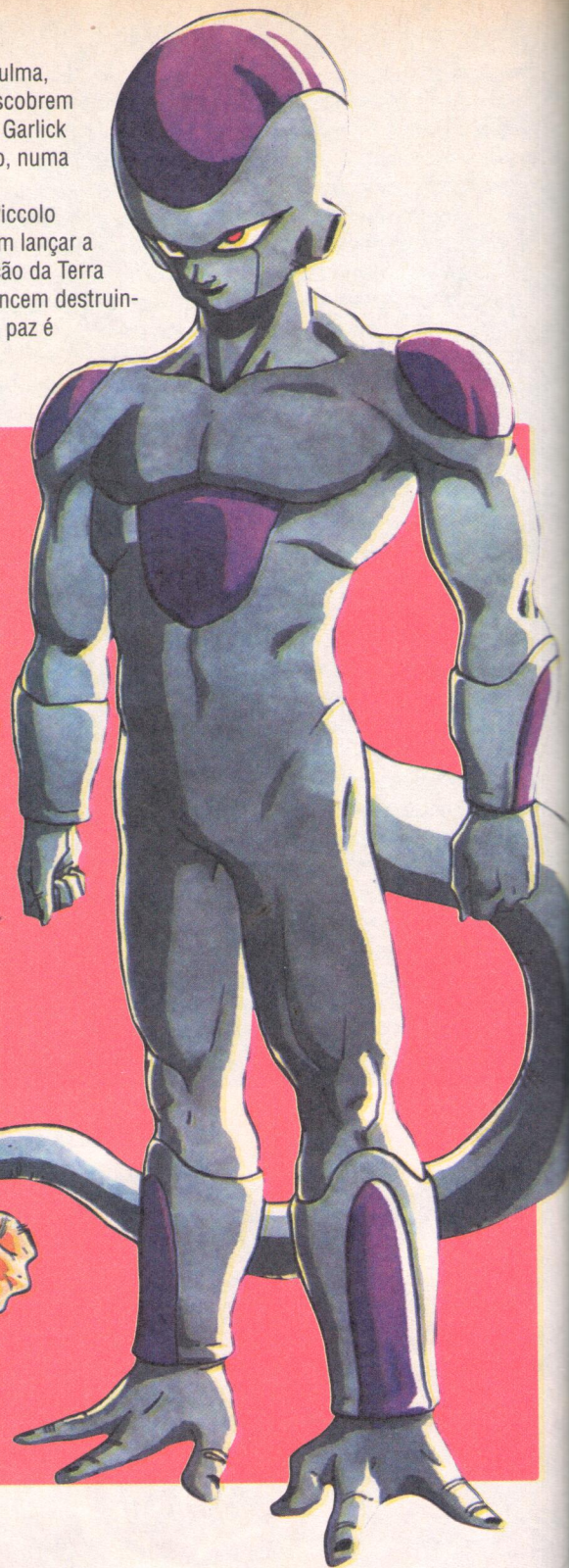
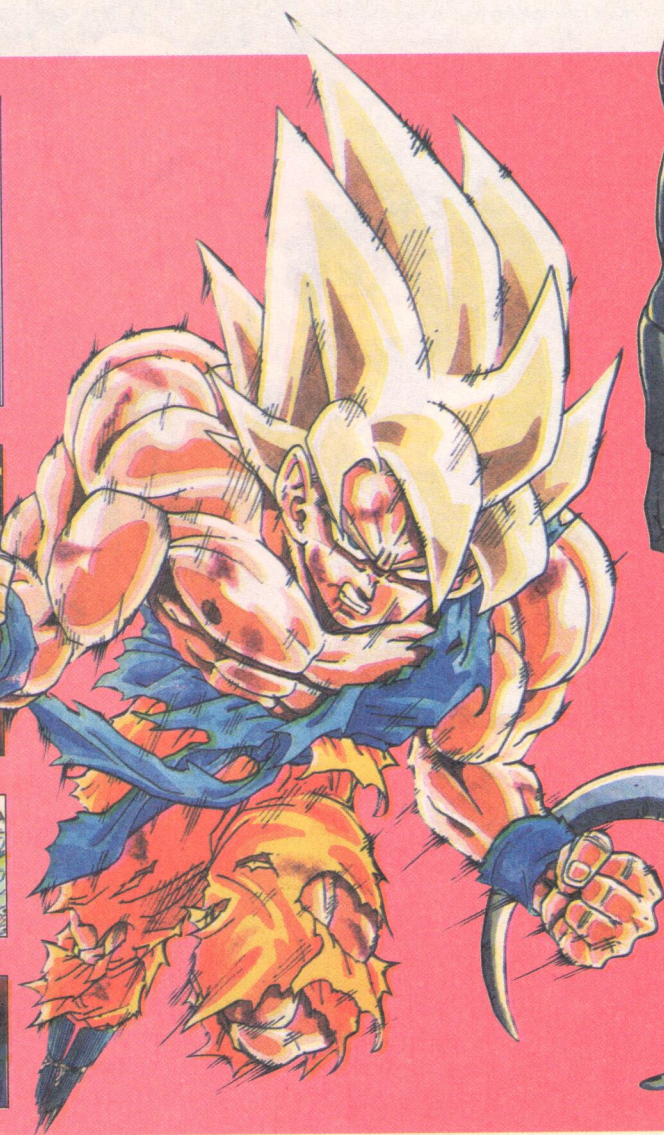
As esferas do Dragão voltam à Terra, sendo que Guru passou o poder delas a outro Nameck. Tenshinhan, Chaoz, e Yamcha são trazidos de volta à vida, e passam a tentar localizar um planeta habitável para os Namecks viverem. O paradeiro de Goku é desconhecido, mas sabe-se que ele não está morto.

Escapando da Zona Morta, Garlick Jr. prepara um ataque à Terra, usando um gás místico, que tem o



poder de transformar todos que o inalarem em demônios. As primeiras vítimas são Bulma, Oolong, e Kame, sendo que Kuririn, Maron, e Gohan e seu dragão escapam do gás, e descobrem que somente a Super Água Sagrada pode desfazer os efeitos desse gás. Gohan encontra Garlick Jr. e enfrenta seus homens; enquanto isso, Vegeta procura por Goku no espaço profundo, numa tentativa de obter o seu poder.

Piccolo e Kuririn são transformados em demônios e perseguem Gohan, sendo que Piccolo simula ser um demônio, pois não sofre os efeitos do gás. Popo e Kami Sama conseguem lançar a Super Água Sagrada por toda a Terra, dissipando os efeitos do gás, e fazendo a população da Terra voltar ao normal. Gohan, Kuririn, e Piccolo continuam sua luta com Garlick Jr. e só o vencem destruindo sua fonte de poder, a Makyosei. Derrotado, Garlick Jr. retorna para a Zona Morta, e a paz é restaurada, mas os heróis ainda não sabem qual o paradeiro de Goku.



No Futuro

Apesar do sumiço de Goku, tudo vai bem na Terra. Mas a paz vai durar pouco, pois Freeza já está a caminho do planeta com seu pai, Rei Cold. Os guerreiros da Terra sentem sua chegada, e preparam-se para a batalha. Com poucas chances, sabem que o desafio é muito maior do que podem enfrentar.

Quando Rei Cold e seu terrível filho alcançam o planeta, Freeza prefere não arriscar e manda seus homens exterminarem toda a vida na Terra. Mas um misterioso adolescente com cabelos roxos

acaba chacinando todos eles antes que possam causar qualquer mal. Depois, o jovem volta sua fúria contra Freeza, que acabou morto e vaporizado pelo misterioso garoto. Incrédulo, Rei Cold parte para cima do assassino de seu filho, apenas para morrer tão rápido – e facilmente – quanto Freeza.

Logo depois, Goku finalmente chega, em uma pequena nave. O jovem misterioso apresenta-se aos guerreiros Z e revela a Goku, em segredo, ser Trunks, filho de Vegeta. Trunks explica que veio do futuro

para alertá-los que, em três anos, Goku morrerá de uma doença cardíaca, e dois andróides destruirão a Terra. Contudo, Trunks trouxe do futuro um antídoto para o mal de Goku, e entrega o remédio a ele. Antes de partir, Trunks marca uma data e local para todos se encontrarem: o momento de combater os andróides. Antes de partir, avisa Goku para que não revele a ninguém quem são seus verdadeiros pais. De outra forma, eles poderiam acabar descobrindo e ele poderia nunca nascer.

A Luta Contra Os Andróides

Três anos se passam, e nossos heróis se reúnem novamente no local marcado, que na verdade é uma ilha onde se encontra uma enorme cidade. Ao chegar, uma surpresa: Bulma carrega uma criança, que Goku alegremente chama de Trunks. Mas o momento da batalha se aproxima, e os heróis procuram pelos inimigos vasculhando o horizonte. Por serem andróides, suas energias (Ki) não podem ser detectadas. Yamcha é o primeiro a encontrá-los, e sentir sua fúria. Os robôs #18 e #19 drenam sua energia e quase o matam. Quando os outros guerreiros se aproximam, a luta começa, e logo é interrompida. Muitos inocentes estão sendo feridos na batalha.

Todos rumam para uma ilha isolada, e Goku começa o combate dando uma surra em #19, mas sente-se cada vez mais cansado. Com o tempo, o andróide se recupera e vira a mesa, absorvendo a energia de Goku. Piccolo e Vegeta intervêm, salvando Goku. A doença cardíaca começou a afetá-lo, e ele revela a seus amigos que ainda não havia tomado o remédio, pois nunca sentiu qualquer sintoma. Rapidamente, Yamcha (recuperado após comer uma semente dos deuses) leva Goku para casa e lhe aplica o remédio. Infelizmente, nada acontece.

Enquanto isso, na ilha, Vegeta mostra o que seus novos poderes podem fazer. Agora com a capacidade de transformar-se em Super Sayajin, Vegeta enfrenta #19 e o destrói. Impressionado com a força do príncipe dos Sayajins, #20 refugia-se em uma montanha. Vegeta e os guerreiros Z correm atrás dele. Com um novo plano, #20 decide pegar cada um dos guerreiros separadamente, roubar sua energia e depois enfrentar Vegeta. Começando com Piccolo, o robô ataca e tenta roubar a energia do guerreiro de Nameck. Mas Piccolo, utilizando sua superaudição, percebeu o ataque que estava por vir e destruiu a energia que #20 imaginou estar absorvendo. Depois de comer uma semente, Piccolo derrota #20, que foge novamente para o laboratório nas montanhas.

No laboratório, Dr. Gero, criador dos andróides, tenta convencer #18 e #17 a lutar contra os heróis. Eles não gostam de receber ordens, e recusam-se a obedecer. Assim, ativam o andróide #16 (apesar dos avisos de Gero para não fazê-lo) e matam seu criador. Enquanto #16 revela que sua missão é matar Goku, #18 revela que considera doente a ideia de seguir as ordens de Dr. Gero.

Fugindo do laboratório, os andróides são perseguidos por Vegeta, que fica furioso ao ser ignorado por eles. #16 conta aos robôs que, ao contrário deles, não foi feito a partir de um homem. Na luta contra Vegeta, #18 pede a #16 que lute, mas ele se recusa. Vegeta começa a lutar com #18, e Piccolo percebe que o robô jamais irá se cansar.

Durante a batalha, Vegeta, Trunks, Piccolo e Tenshinhan levam uma surra de #17 e #18, mas não são mortos. Kuririn, sabendo que não tem chances, prefere não lutar, e é aconselhado pelos andróides a distribuir feijões Senzu para os heróis, já que o propósito deles é apenas matar Goku. #18 beija Kuririn na bochecha e parte.

Ao ser revivido, Piccolo parte, decidido a combinar suas forças com Kami Sama, ou deus. Enquanto isso, Goku continua sofrendo de sua moléstia em casa, mesmo com o remédio de Trunks. Ao encontrar com Kami Sama, Piccolo o convence de que o mundo precisa de um superguerreiro, e não de um deus. Kami não discorda, mas prefere observar a situação melhor antes de consentir.

Na busca por Goku, os andróides #16, #17 e #18 se divertem no caminho, atraindo a atenção da polícia e de uma gangue de motociclistas. Aproveitando seu tempo, os heróis Z embarcam Goku em um avião e o levam para a casa do Kame. Os heróis cogitam utilizar a máquina do tempo de Trunks para derrotar os andróides, mas Trunks explica que seria inútil: quando o passado é alterado, uma nova realidade é criada, e não há alterações na linha do tempo natal do viajante. O plano original de Trunks era ver como Goku iria derrotar os robôs, e utilizar suas técnicas para vencer os andróides em seu próprio tempo.

Bulma encontra outra máquina do tempo, e envia uma foto por fax para o grupo. Trunks reconhece como sendo a sua, e vai até ela para pesquisar com Bulma e Gohan. Trunks descobre que a máquina veio três anos depois do futuro de Trunks, e chegara na Terra há quatro anos. Dentro da máquina, os heróis encontram apenas um ovo recém-aberto.



Os Guerreiros Z Encontram Cell

A entidade saída do ovo começa a absorver vidas em todo o planeta, dizimando uma cidade inteira. Kami Sama, preocupado com o destino do mundo, permite a fusão com Piccolo, que parte para caçar o monstro. Apesar de próximo da vitória, Piccolo é pego de surpresa e é atingido terrivelmente no braço. Admitindo a derrota, pede ao monstro que explique quem é e quais são suas intenções.

O monstro explica que ele é a criação definitiva do Dr. Gero, e veio do tempo de Trunks. Formado a partir de células de Goku, Tenshinhan, Piccolo, Freeza, Vegeta e King Cold, teve sua construção abandonada pelo doutor. Contudo, o computador do laboratório jamais parou de trabalhar nele, e terminou sua construção três anos após Trunks matar os andróides em seu próprio tempo. Após nascer, Cell (o monstro) mata Trunks e toma sua máquina do tempo, transformando-se em ovo para caber lá dentro. Para tornar-se perfeito, Cell diz que terá de absorver os andróides #17 e #18, mortos no seu próprio tempo. Piccolo agradece as informações e regenera seu braço, e a luta continua.

Cell então usa um Taiyoken, e escapa para a cidade, sugando a energia vital de mais habitantes. Trunks e Kuririn destroem o laboratório de Gero para que Cell não venha a ser criado neste tempo, roubando os planos de construção do robô #17 e o organismo de Cell.

Bulma e Dr. Briefs estudam os planos atrás de uma fraqueza nos robôs. Kuririn, Piccolo e Tenshinhan encontram Cell e começam a lutar. Na casa do Kame, Goku

se recupera e começa a treinar. Sabendo que não teria chance contra Cell, Goku transporta-se com Gohan até Vegeta e Trunks, que estão treinando, para a sala onde um dia de treino equivale a um ano. Os andróides alcançam a casa de Goku, mas não encontram ninguém lá.

Mr. Popo leva os quatro Sayajin até a sala do espírito e do tempo, e Vegeta e Trunks entram primeiro. Na ilha de Kame, Piccolo desafia os andróides para uma batalha, levando vantagem sobre #17. Cell sente a luta e decide partir para lá. Enquanto isso, Bulma termina um aparelho que pode desativar os andróides, e Kuririn vai buscar o mecanismo, que deve ser utilizado a menos de 10 metros de distância. Cell pega os lutadores de surpresa, e tenta absorver a energia de #17. Piccolo intervém, mas Cell quebra seu pescoço e o joga no mar.

#17 e Cell continuam lutando, com a vantagem nítida para Cell. Finalmente, #16 resolve combater Cell, e mostra-se um oponente muito mais eficiente. Cell tenta absorver sua energia, mas não consegue, pois #16 não é feito de material orgânico. Massacrado, Cell consegue absorver de surpresa a energia de #17, e começa a realizar uma transformação. Tenshinhan entra na luta, e usa seu ataque Kikoho para ganhar tempo para os andróides fugirem, mas fica

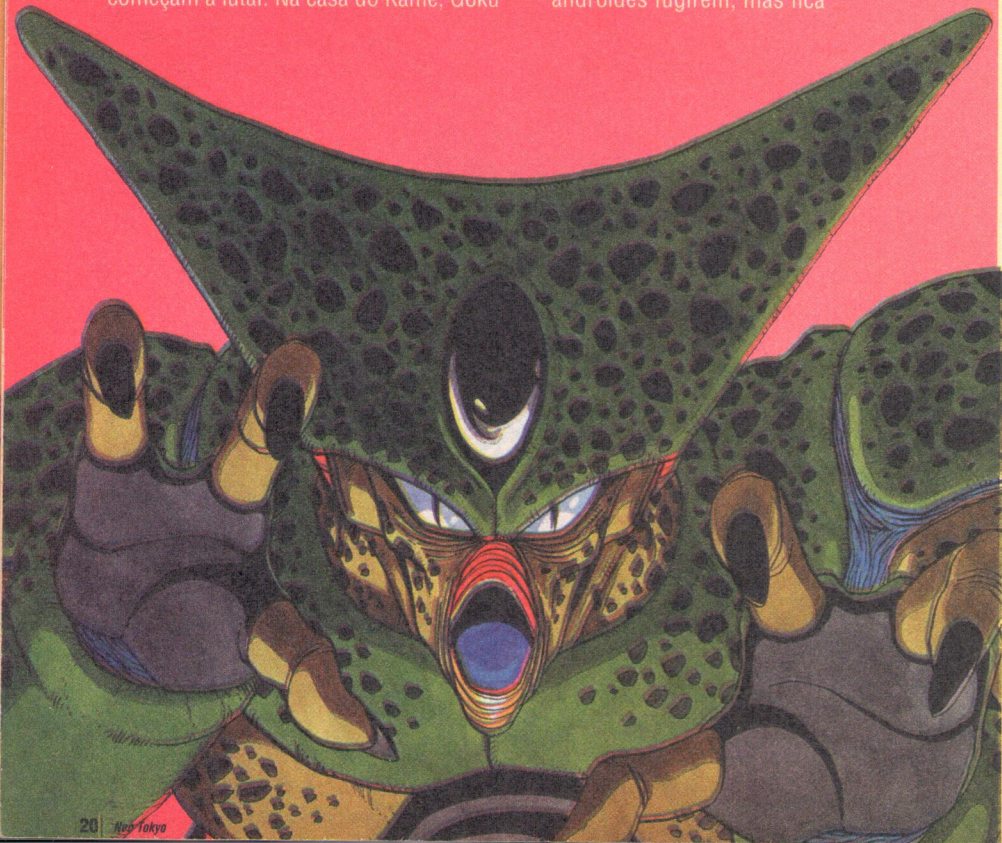


cansado e desmaia. Cell

prepara-se para matá-lo, mas Goku teletransporta-se para o local e resgata Ten, alertando Cell que, em um dia, irá destruí-lo. Sentindo o Ki de Piccolo, transporta-se também até ele e o resgata.

Vegeta e Trunks, evoluídos além de Super Sayajin, terminam seu treino, e partem atrás de Cell enquanto ele procura pelos andróides, destruindo a ilha. Goku e Gohan começam seu treinamento na sala do espírito e do tempo. Cell combate Vegeta e é surrado pelo príncipe dos Sayajin, avisando-o o tempo todo de que seu corpo não está completo.

Kuririn encontra os andróides e prepara-se para destruí-los com o aparelho de Bulma mas, incapaz de matar a robô que havia lhe dado um beijo, destrói o controle na frente de #18 e #16. Vegeta, tentado a combater Cell em sua forma perfeita, permite que ele vá atrás de mais energia. Trunks, revoltado com este descaso para com a segurança na Terra, tenta impedir, mas Vegeta o atrapalha. Cell começa a caçar #18 para absorvê-lo, e Kuririn também tenta inutilmente detê-lo. Usando um Taiyoken, Cell consegue absorver #18, e atinge a perfeição.



Cell, agora perfeito, esmaga Kuririn, que só não morre graças ao socorro de Trunks. Vegeta começa a lutar contra o robô, e ambos parecem iguais em força. Cansado, Vegeta percebe que não conseguirá vencer, e desafia Cell a agüentar um disparo de energia. Cell concorda e, apesar de perder um braço e o ombro, regenera-se e nocauteia Vegeta. Concentrando energias, Trunks parte para cima de Cell, mesmo percebendo que não terá chance. Seu plano é ganhar tempo para que Vegeta não seja ferido.

Gohan, em treinamento, finalmente atinge a forma de Super Sayajin, e Goku ensina seu filho como a forma Ultra Super Sayajin é ineficaz, pois tanta força não adianta nada sem agilidade. Cell conta o mesmo para Trunks, que pede que Cell o mate. Mas Cell tem outro plano: ele irá realizar, em 10 dias, um torneio de artes marciais. Se ninguém vencê-lo, a Terra será destruída. Cell também revela que não luta por motivo algum, ele quer apenas se divertir.

Enquanto os lutadores remanescentes se preparam para a luta contra Cell, o vilão alerta ao mundo todo sobre seu plano, por meio de um canal de televisão. Enquanto Piccolo treina na sala do espírito e do tempo, Goku decide que ele e Gohan irão treinar e descansar até a luta. Além disso, visita Cell e ordena que ele não mate inocentes até o torneio. Durante os dias de treinamento, o exército é enviado para deter Cell e, obviamente, fracassa. Goku, então, imagina se Piccolo não poderia se dividir novamente para criar as esferas do dragão. Infelizmente, Piccolo não é capaz de fazer isso, e Goku parte em busca de outro Nameckjin. Dende, antigo aliado, se oferece para o trabalho, e cria novas esferas do dragão para a Terra. Goku corre em busca delas, enquanto um lutador fanfarrão chamado Mr. Satan se gaba de ser o homem mais forte do planeta.

O Jogo é De Cell, Mas Gohan Possui Um Trunfo

Goku coleta todas as esferas uma hora antes do torneio. Todos os guerreiros estão reunidos – inclusive Mr. Satan que, querendo ser um dos primeiros a lutar, é esbofeteado até a montanha mais próxima. Chega então a vez dos verdadeiros defensores da Terra entrarem em ação. Goku inicia sua luta com Cell, e combate de igual para igual. Mas Cell, com seus poderes de regeneração, consegue sustentar a luta até a energia de Goku acabar. Então, Goku desiste da luta e desce do ringue. Os outros lutadores ficam em choque.

Goku, então, escolhe Gohan para lutar contra Cell. Apesar de manter uma boa luta, Gohan começa a perder terreno, e diz a Cell que não deseja mais lutar. Furioso, Cell se recusa a parar. Gohan revela, então, que só consegue liberar seu poder total quando fica muito nervoso, mas que isso jamais acontece. Sabendo disso, Cell começa a fazer o máximo para irritar Gohan, que resiste firmemente.

Decidido a enfurecer Gohan, Cell promete ferir seus amigos, e rouba as sementes Senzu que estão com Kuririn. #16 tenta impedir, mas é despedaçado por Cell, que depois gera sete Cell Jr. para massacar os guerreiros. Enquanto isso, a cabeça de #16 cai perto de Mr. Satan. #16 implora para ser

levado até Gohan, e Mr. Satan o ajuda. Próximo a Gohan, #16 lhe diz que não há problema em libertar sua raiva para salvar aqueles que se ama.

Durante o discurso de #16, Cell pisa na cabeça de #16 e a destrói. Agora sim, Gohan conseguiu enxergar de perto a crueldade do seu inimigo, e ultrapassa os limites de seu ódio. Evitando matar Cell para que ele sofra, Gohan consegue fazê-lo cuspir #18 de dentro de si. Sem o andróide para manter sua integridade, Cell logo está semidesmontado. Mesmo assim, o vilão avisa Gohan de que ele irá se autodestruir, levando a Terra consigo.

Goku não pensa duas vezes. Acena um adeus para seus amigos e agarra Cell, teletransportando-o para o planeta do Sr. Kaio. Goku pede desculpas a Sr. Kaio, e Cell explode, levando Sr. Kaio e Goku com ele. Nos portões do mundo dos espíritos, Goku e o Sr. Kaio logo percebem algo muito ruim: Cell não apareceu no purgatório, portanto deve estar ainda vivo.

Na Terra, um raio surge do nada e derruba Trunks, matando-o. Os guerreiros procuram o assassino, e encontram novamente quem menos desejavam encontrar, Cell. Ele explica que um mecanismo em sua cabeça lhe per-

mite regenerar-se mesmo após a destruição total. Vegeta tenta vingar o filho, mas logo é surrado por Cell. Para matar Vegeta, Cell dispara um raio contra ele, que é interceptado por Gohan, que fere o braço. Cell, divertindo-se com a situação, começa a carregar um gigantesco Kamehameha, e Gohan possui apenas um braço são para defender-se. Encorajado por palavras de seu pai, Gohan consegue invocar um Kamehameha muito poderoso, e fulmina Cell em segundos.

Enquanto Mr. Satan é considerado vencedor da batalha e do mundo, os heróis tentam consertar os estragos. Viajando até o palácio de Kami Sama, todos comem sementes Senzu. Shen Long é invocado, e eles pedem que todos os assassinados por Cell retornem. Estranhamente, Goku não retorna, e Shen Long lhes diz que Goku deseja permanecer no céu. Kuririn pede ao dragão para que retire as bombas dos corpos de #17 e #18 (que não gosta nem um pouco do pedido de Kuririn).

Chichi chora a morte de Goku, e Trunks prepara-se para retornar. Agora muito mais forte, o filho de Vegeta volta a seu tempo e vence os andróides, matando até mesmo o Cell de sua linha de tempo.



Pai e Filho: Separados, Mas Nunca Parados

Enquanto Goku participa de um torneio de artes marciais no céu, Gohan aproveita seus 7 anos sem o pai na Terra para continuar fazendo o bem. Morando na cidade de Satan City, Gohan impede um assalto a banco um dia, e decide transformar-se em um super-herói para proteger a cidade.

Com o nome de Grande Sayaman, Gohan combate o crime, ajudado pela filha de Mr. Satan, Videl, que tem um dom especial para ser detetive. Descobrimos a identidade secreta de Gohan, Videl ameaça revelar a verdade, e chantageia Gohan para participar de um torneio, que acontecerá na casa de Bulma.



Majin Buu - O Último e Maior Desafio

Sete anos após o Jogo de Cell, há uma saga envolvendo todos os personagens anteriores. Gohan está mais velho, bem como Trunks. Juntamente com Goten, outro Super Sayajin, e filho de Goku, eles se preparam para o campeonato de artes marciais, sabendo que Goku estará lá, já que foi resgatado da vida do além por Baba.

O torneio começa, e eles estranham um lutador aparentemente mediano, mas que vence a favorita Videl, e a destrói. Gohan enfrenta esse oponente logo depois, e enraivecido pelo que fez a Videl, ele se torna um Super Sayajin 2, o que é uma armadilha para que os companheiros do misterioso homem roubem toda sua energia. Nisso, Goku, Gohan, Vegeta, Kaioшин, Piccolo, e depois Goten e Trunks, seguem o grupo que foi responsável por isso, até a nave do mago Babidi.

Lá, enquanto enfrentam outro ser maligno, Dabura, Babidi oferece a Vegeta a possibilidade de se tornar um Majin, pois há maldade em seu coração; diz que somente nessa forma eles poderão ter energia para enfrentar Buu. Nisso, Vegeta se torna maligno, e luta contra Goku, sendo que cada dano feito a este último é captado por Babidi, para energizar a volta de Buu de seu eterno sono. O ser é despertado e aparentemente mata Gohan, enquanto Goku é abatido. Trunks, Goten e Piccolo chegam, sendo que este último se sacrifica para matar Buu, que é regenerado logo após, começando a destruir tudo à sua volta. Então, Goku, enraivecido, se torna um Super Sayajin 3, tentando o plano de teleportar Buu para a morada de Kami com seu imenso poder.

Buu mata Babidi, e entra em confronto com Mr. Satan. Goku é levado do além de volta à vida por Baba, porque gastou muita energia vital na transformação em SS3; lá, encontra Gohan. Buu é teleportado para a morada de Kami, enquanto Goten e Trunks o enfrentam. Ele destrói toda a população da Terra num ataque, e seduz Piccolo para lutar contra os dois. Todos são então derrotados e transformados em chocolate por Buu, sendo comidos por ele, com exceção de Goten e Piccolo.





O resgate à TRADIÇÃO

Quando se fala num legítimo Miyazaki, a qualidade é garantida. Mas, foi com "**A Viagem de Chihiro**", seu oitavo longa-metragem, que o diretor japonês e o Studio Ghibli conquistaram de vez platéias e críticas do mundo todo. Apesar de ser uma fábula com elementos típicos do panteão de deuses japoneses, as metáforas utilizadas no filme mostraram-se universais, sobretudo no mundo capitalista, tão globalizado.

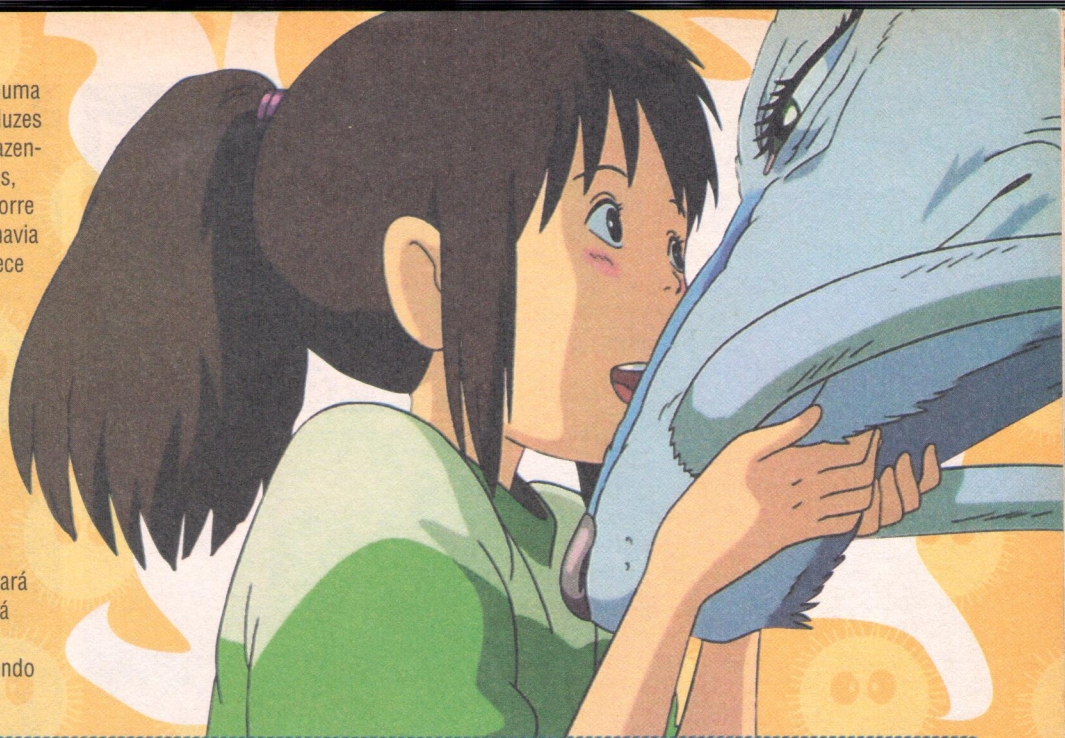
Por Paulo Lescaut

A viagem

Chihiro é uma menina um tanto mimada e indolente que estava no carro de seus pais a caminho de sua nova casa. Ela parece indiferente a tudo, o que desagrada seus pais; no entanto, eles também não eram exemplos de boa conduta. Pegando um atalho no meio de um bosque, o pai de Chihiro acaba por chegar a uma construção antiga, uma espécie de portal. Ele e a esposa entram, seguidos por Chihiro, chegando a um campo e, por fim, a algumas tendas. Despreocupados — achavam se tratar de um parque de diversões desativado — os dois põem-se a comer desatinadamente, achando que poderiam pagar quando o vendedor retornasse à tenda que estava cheia de comida disponível.

Chihiro afasta-se dos pais e percebe alguma agitação ao redor. Começa a escurecer, as luzes acendem-se, barcos começam a aportar trazendo seres estranhos e o que era campo antes, havia se tornado mar. Assustada, Chihiro corre até os pais, quando vê que no lugar deles havia dois porcos gordos. Em seu consolo, aparece um rapaz misterioso, Haku, que diz que ela deve ir até Kamaji, escravo das caldeiras pedir um emprego na Casa de Banhos que era o lugar aonde iam todos os tipos de deuses. Com a ajuda de Lin, uma das funcionárias do lugar, Chihiro consegue autorização de Kamaji e vai até Yubaba, a bruxa gerente.

Ao ser contratada, Chihiro tem seu nome, pretensioso demais, reduzido para "Sen". Sua estada na Casa de Banhos ensinará à garota inúmeras lições de vida e resgatará uma pureza que nunca deve ser esquecida, enquanto desenrolam-se mistérios envolvendo arrogância, avareza e ambição.



A metáfora

"A Viagem de Chihiro" possui vários simbolismos, indo do tradicional ao contemporâneo. O mais instigante e presente, diz respeito aos males da ordinária vida de ostentação da classe média e do capitalismo neoliberal. A globalização, segundo essa visão, transformou tudo e todos em uma massa movida a dinheiro e bens; nada mais importaria.

Isso está muito bem representado nos pais e na própria Chihiro, logo no começo do filme. O pai de Chihiro, inclusive, sente-se poderoso atrás de suas posses, dizendo para família, quando ela toma um atalho, que não se preocupasse, já que o carro tem

"tração nas quatro rodas" e que eles tinham "cartão de crédito", e por isso poderiam comer o quanto quisessem na tenda. Uma infeliz conclusão de que "o dinheiro tudo pode, e a todos compra".

Enquanto está na Casa de Banhos, Chihiro conhece o valor do trabalho, a individualidade de seus semelhantes, a importância do respeito mútuo. A menina passa por uma transformação acentuadíssima, tornando-se uma pessoa ao mesmo tempo polida (formal) e de grande simplicidade.

Kamaji, o simpático porém estafado velhinho, com seus inúmeros braços não consegue dar conta da quantidade de tarefas

designadas a ele. Seu desígnio de "ser útil" — o mesmo que Chihiro e o que obriga Yubaba a aceitar os empregados na Casa de Banhos — obriga-o a seguir, noite após noite, o trabalho que nunca cessa.

Yubaba representa a agressividade empresarial, o capitalismo selvagem que vai absorvendo tudo que toca. Seu lucro converte-se em mimos absolutamente dispensáveis a seu filho, um bebê gigante extremamente mimado. A mesma personagem, porém, ainda tem outra faceta, representada por sua irmã gêmea, Zeniba.

A última (e uma das mais importantes) metáfora ao capitalismo selvagem no filme está num dos personagens mais emblemáticos do cinema (sem favores): O Sem-Rosto, uma criatura que fica à espreita nos arredores da Casa de Banhos sem atrever-se a entrar até que Chihiro, inocentemente, o convida e então ele entra

causando estragos, oferecendo ouro aos extasiados funcionários da Casa e depois começa a devorá-los. Esse deus — Kaonashi, no original — personifica a perda de identidade pela qual passam as sociedades contemporâneas, particularmente o Japão, devido à globalização inconsequente que cria a Aldeia Global da opulência e da ganância.

Essa relação entre a perda de identidade cultural/valorização da posse, é uma crítica do "Ter, não ser" que permeia o filme inteiro em diversas mensagens inteligentes e sensíveis. ➤

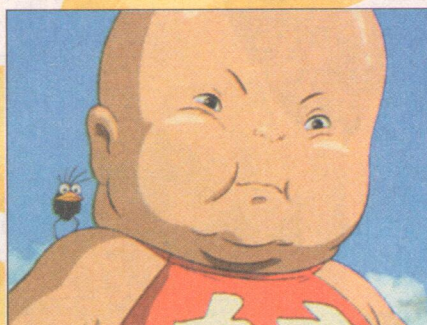


O "Kitsch"

Termo de origem alemã, "Kitsch" é usado para definir tudo aquilo que se desvia de sua própria finalidade, que é medíocre, artificial e exagerado. O termo é uma crítica à necessidade que o capitalismo cria nas pessoas de usar de opulência descartável, de comprar bugigangas e cacarecos inúteis e amontoá-los em casa. Enfim: define aquilo que diariamente fazem-nos ter coisas que são absolutamente desnecessárias.

Kitsch também define o uso inconsequente de sensações para provocar algum entusiasmo no consumidor ou no espectador. Quanto a isso, pode-se tomar como exemplo telenovelas lacrimosas, tomadas de câmeras espalhafatosas e paisagens artificialmente colorizadas (Jayme Monjardim, esse é teu nome).

A evolução de toda a narrativa de Chihiro foca o abandono desse "Kitsch" capitalista: o que parecia estritamente indispensável começa a mostrar-se tacanho e vazio. O próprio exemplo dos pais, castigados pela ânsia de comer tudo o que viam pela frente no balcão (tal como Fast Foods) é notório para a menina. A vida de Chihiro (agora, "Sen") torna-se simples, mas não simplória. Ela resgata valores que importam, de uma maneira sensível e humana, passando por três fases: trabalhando para Yubaba, ajudando Haku e indo de encontro a Zeniba. A verdade é que após tudo isso, Chihiro torna-se uma pessoa completamente distinta. Seu crescimento pessoal torna-se tão aparente que dificilmente se pode acreditar num retorno insofrito à sua antiga vida medíocre.



A ambigüidade

É muito difícil ver filmes para crianças conterem personagens tão dúbios — mas, da mesma forma, é difícil ver filmes infantis com alguma qualidade. Cada personagem de "A Viagem de Chihiro" possui lados distintos, não há nenhuma alusão a heróis românticos, idealizados. Todos os personagens são cheios de fraquezas, ainda que tais personagens sejam deuses — lembrando que os deuses do xintoísmo possuem virtudes e defeitos, assim como os humanos.

A própria dualidade imposta por Yubaba



a Chihiro para que ela trabalhasse na Casa de Banhos — ter o nome reduzido para Sen e esquecer o antigo nome, estando presa a um feitiço — cria duas personalidades contrastantes, que acabam emergindo para o amadurecimento de uma nova Chihiro. O mesmo é aplicável a Lin, o bebê Bou, o passarô-Yu e todos que presenciaram a estadia de uma humana naquele estabelecimento divino.

A própria Yubaba é uma das personagens mais emblemáticas do filme — e certamente

a que melhor representa a dualidade na produção. A velha bruxa, cansada e irritadiça, vê o mundo que é a Casa de Banhos girando a sua volta, tendo que cuidar de cada aspecto do lugar. Ela tem que cuidar da administração, dos empregados e dos que pedem emprego e, além disso, é mãe. Seu filho é extremamente mimado e exige muito a atenção dela que, por isso, enche de presentes caros e inúteis. Mas a verdadeira dualidade da personagem está na comparação entre Yubaba e sua irmã gêmea, Zeniba. Uma representa a impetuosa mulher de negócios, agressiva profissionalmente e que não mede consequências; a outra, a senhora do lar, afável vovó que, com sabedoria e serenidade, cuida de seus assuntos (incluindo os embates que gera para fazer a irmã e os que a rodeiam crescer).



Os deuses

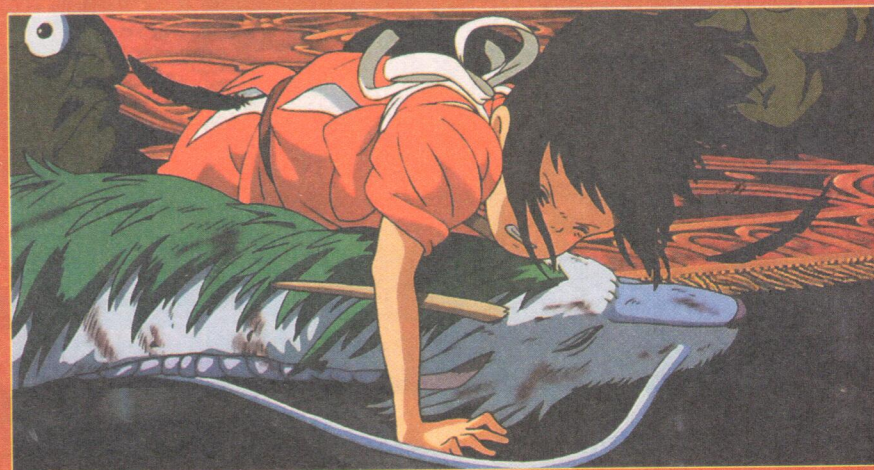
Os deuses que entram e saem da Casa de Banhos em "A Viagem de Chihiro" povoam o imaginário popular japonês. Eles são representações de forças da natureza, muitas vezes amórficas. Como na maior parte das religiões politeístas, cada região tem suas divindades representadas por montes, rios, lagos, ou quaisquer espíritos da natureza.

A religião que une todos esses deuses (e professada por grande parte da população japonesa) é o xintoísmo, tal como retratado no filme. O shintô (Caminho dos deuses) conta, basicamente, que dois deuses primitivos — Izanagi e Izanami — povoaram o Cosmo e criaram um arquipélago, que viria a ser o Japão. Amaterasu, deusa do sol, Susanoo, deus da tempestade e Tsukiyomi, deus da lua eram os mais importantes filhos do casal de deuses.

Susanoo vivia provocando o caos e a destruição por onde passava, o que deixou sua irmã Amaterasu assustada. O medo da deusa a fez esconder-se numa caverna, mergulhando no mundo das trevas, sem a luz do sol. Depois de os outros deuses usarem muitos artifícios para chamar sua atenção, armaram muito barulho no lado de fora da caverna, enquanto posicionavam um espelho mágico. Intrigada, a deusa espiou, enquanto os deuses diziam ter encontrado uma deusa

ainda mais luminescente do que ela. Distraída com o que era, na verdade, seu próprio reflexo, Amaterasu foi finalmente retirada das cavernas por todos os deuses. Posteriormente, criou-se uma linhagem a partir do neto de Amaterasu, Ninigi —que combatera bandidos na Terra e ensinara aos homens o cultivo do arroz — até os Imperadores japoneses (o que só foi desfeito no pós-Segunda Guerra). Do xintoísmo há

várias representações típicas no filme, como danças, papéis sagrados e os próprios deuses. A própria força mística de Chihiro, extremamente sensível, feminina, parece demonstrar um lado de Amaterasu. Além disso, uma das partes mais comoventes do filme diz respeito, especificamente, a uma divindade local, de uma força da natureza deificada.



O Crescimento

Tema comum a diversas histórias japonesas, o crescimento pessoal foi tema central da animação. No decorrer do filme, algumas características de Chihiro começam a suavemente serem modificadas pela aprendizagem por que passa a garota entre suas lições de perseverança, humildade e respeito.

A própria forma como se referia às pessoas (em japonês) foi contornada e já no fim era bem diferente. Para que se entenda, em japonês há níveis de polidez (ou cortesia) bem identificados. Como no Brasil, são três os principais (aqui são coloquial, familiar e culto), mas apesar de alguma semelhança, no Japão tais diferenças são muito respeitadas e

seguidas à risca. Há uma maneira para se referir a si mesmo ou a alguém de classe igual ou inferior à sua; uma para se referir a um superior; e uma última extremamente formal. Além disso, ainda havia uma série de diferenças entre a língua oral e a escrita, que foram desaparecendo desde o fim da II Guerra.

Tenei-go é a maneira que Chihiro usa para se comunicar no início do filme, sendo essa uma forma básica de educação. Além dessa, há o Kenjou-go, um grau acima e que denota humildade. Ao final do filme, entretanto, Chihiro já fala seguindo o Sonkei-go, em que se fala com o máximo respeito sobre ou para alguém. Para nós, uma mudança sutil, mas

para os japoneses, bastante marcada.

A mudança de linguagem é apenas uma reflexão do comportamento de Sen/Chihiro. Para falar a verdade, "A Viagem de Chihiro" pode parecer um "shoujo" (animê/mangá para garotas), mas o foco na protagonista lembra mais a aventura que traz o crescimento pessoal dos mangás shounen (para garotos). Como se verá mais adiante, foi intencional da parte do diretor, Hayao Miyazaki.

Pode-se dizer que Chihiro é tudo aquilo que os longas de animação ocidentais (sim, Walt Disney), quiseram ser durante tanto tempo, mas que com sua artificialidade de abordagem, não conseguiram. Se os desenhos ocidentais forçam uma cartilha de atitudes politicamente-corréticas no roteiro, para agradar a algumas camadas da sociedade, o longa japonês demonstra uma sinceridade no transcorrer dos fatos, uma imagem tão bela de crescimento pessoal e resgate a valores esquecidos, que se tornou um exemplo para qualquer um que trabalhe com animação hoje em dia. ➤

O Diretor

Quando questionado sobre o porquê de se realizar "A Viagem de Chihiro", Hayao Miyazaki resume: Fazer um filme para garotas na faixa dos 10 anos. Pode parecer simplista (ainda mais depois de uma análise tão detalhada), mas é extremamente sincero.

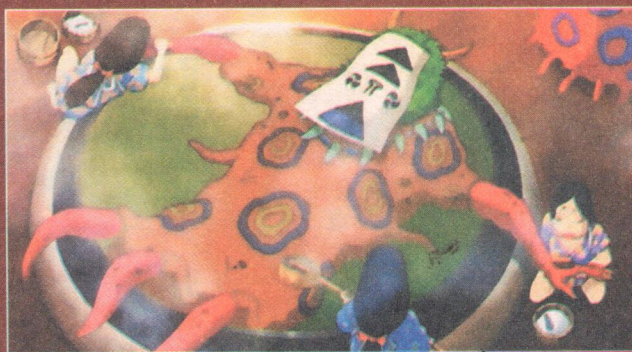
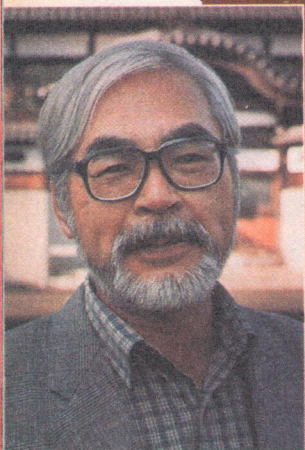
Miyazaki, que tem longa carreira no mercado cinematográfico, já desenvolveu diversos longas de animação tão inteligentes e sensíveis quanto "Chihiro". Em "Meu amigo Totoro", a história é lúdica e contada sobre o ponto de vista de duas crianças, irmãs que vêm na fantasia uma fuga para a realidade da mãe doente; Em "Laputa" o foco era um garoto que partia numa jornada; Em "O Serviço de Entregas da Kiki", uma adolescente que precisa viver sozinha para crescer pessoalmente. Nunca, em seus longas, Miyazaki havia idealizado como protagonista uma garota de 10 anos de idade. A partir dessa idéia, surgiram as primeiras inspirações para "A Viagem de Chihiro".

Para entrar naquele universo, Miyazaki, além de se interar pessoalmente — ele tem amigos de 10 anos, por incrível que pareça —, foi a fundo no universo "pré-adolescente", pesquisando inclusive inspiração nas famosas revistas Ribon e Nakayoshi (essa última mais famosa no Brasil pela publicação de Sailor Moon e CardCaptor Sakura), almanaques recheados de histórias para garotas (ou "shoujo mangá").

Percebendo que a maioria das histórias eram sobre garotas de 10 anos que viviam romances artificiais, Miyazaki decidiu idealizar a história de uma garota normal, como suas amigas, que podia ser a heroína da história — e não apenas uma boba apaixonada.

A idéia de a história se passar numa Casa de Banhos para deuses também partiu de Miyazaki, que desde criança se fascinava por aqueles lugares tão enigmáticos. Para ele, a curiosidade seria ainda maior quando se pensa que os deuses, assim como os humanos, deveriam precisar de um banho quente de vez em quando para recuperar as energias e voltar ao trabalho.

Por fim, além da mensagem do resgate aos valores e às tradições — independente de quais sejam —, da coragem e virtude que estão no coração de todas as meninas de 10 anos e dos malefícios do consumismo, o diretor ainda apresenta uma sutil e sincera lição sobre o meio-ambiente, sem ser politicamente-coretinho. Tudo isso num ambiente de fantasia que permite ao espectador um novo tipo de interação, fazendo-o esquecer de problemas irrelevantes (mas sem usar do "escapismo das animações ocidentais", o que Miyazaki tanto odeia).



O Maestro

Joe Hisaishi aprendeu a tocar violino com apenas quatro anos de idade. Já no colégio, passou a se dedicar à música, tornando seu estilo livre de moldes. Inspirado em new age, eletrônica e música tradicional, adaptou-as ao seu estilo minimalista de composições de trilhas sonoras.

Ao compor a trilha para o primeiro longa solo de Miyazaki, Nausicäa, Hisaishi tornou-se extremamente popular no Japão. Mudou-se para Nova Iorque, onde compôs e foi convidado para apresentar-se em diversos trabalhos. Continua desenvolvendo as trilhas sonoras para os filmes do Studio Ghibli, trabalhando de Londres, onde vive atualmente. Além de trilhas sonoras para filmes e animações, ainda regeu orquestras sinfônicas em diferentes localidades, de Londres à Itália, passando pela República Tcheca.

Continua compondo com seu estilo minimalista unido diversas referências e, além de

trabalhar com Miyazaki em todos os seus filmes, mantém outra parceria com o diretor japonês Takeshi Kitano (diretor do filme "Dolls"). Seus últimos trabalhos (além de "O Castelo Animado", do Studio Ghibli) foram as trilhas de longas-metragens chineses.



Os Personagens

Chihiro Ogino (Sen): Aparentemente mimada e indolente, é uma garota de 10 anos que estava de mudança com os pais para um tranquilo bairro de classe-média. Seu temperamento esconde, de certa forma, algum vazio por sua vida sem raízes. Para poder sobreviver na Casa de Banhos, é instruída por Haku a pedir emprego a Yubaba, feiticeira gerente do lugar. Seu nome foi mudado, pela bruxa, para Sen e durante sua estadia na Casa de Banhos e jornada por aquele mundo de fantasia, desenvolve-se, ganhando maturidade, sensibilidade e astúcia.



Yuuko Ogino

Mãe de Chihiro, não parece importar-se mais com a filha, do que com os badulaques que compõem sua medíocre vida de classe-média consumista. A curiosidade acaba levando-a para os arredores da Casa de Banhos — e transformando-a em porco.



Akio Ogino

Extremamente presunçoso e autoconfiante, acha que o dinheiro pode comprar tudo, não se importando com o que pode afetá-lo exteriormente. Sua gana o fez comer desesperadamente numa tenda próxima à Casa de Banhos, o que o transformou (e a sua mulher) em porco.



Haku

Primeira pessoa a ajudar Chihiro, que ficou assustada pelo que acontecera com seus pais. É um rapaz misterioso e, embora ajudasse a garota sinceramente, demonstrava-se frio enquanto ela trabalhava na Casa de Banhos. Trabalha fazendo alguns serviços misteriosos para Yubaba.



Kamaji

Velhinho de diversos braços, trabalha incessantemente na Casa das Caldeiras. Estressado pela quantidade de trabalho, pode parecer um tanto rude, mas tem bom coração e ajuda Chihiro.



Lin

A princípio trata Chihiro com indiferença, mas aprende a gostar da garota e tornam-se grandes amigas. Seu sonho é juntar muito dinheiro para poder ter uma vida nova.



Yubaba

Riquíssima bruxa que administra a Casa de Banhos, é extremamente irritadiça e pode ser assustadora. Sua imponência completa-se em todos os artigos luxuosos que possui e nos que dá a seu filho, um bebê gigante. Possui assuntos secretos e uma irmã gêmea, Zeniba.



Zeniba

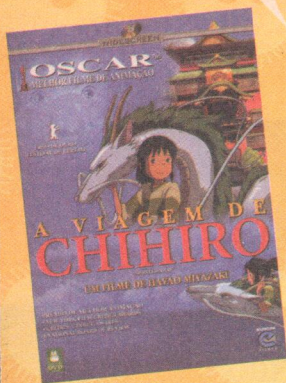
Gêmea idêntica de Yubaba, é o extremo oposto da irmã. Atenciosa e meiga, sabe quando usar seus poderes mágicos sempre quando necessário, poderes esses tão ou mais fortes que os de Yubaba.



Sem-Rosto

Ninguém sabe quem é, ou de onde veio. Convidado a entrar por Chihiro, começa a causar alvoroço entre os funcionários da Casa de Banhos ao distribuir ouro. ➤





O lançamento

Pouco depois de causar furor em seu país de origem, Chihiro começou a ganhar o mundo. Por contrato, a Buena Vista — do grupo Disney — seria a distribuidora do filme em todo o Ocidente. A

negligência da empresa com o Brasil, entretanto, é deslavada no que tange às obras-primas de Miyazaki. Logo, a subsidiária brasileira não manifestou qualquer interesse pela distribuição do filme, talvez por desacreditar no potencial de uma animação tradicional (pobre deles...).

Quando Chihiro foi anunciado ao Oscar de Melhor Animação (o qual foi ganho, para a surpresa do modesto Miyazaki), em 2002, aí não havia mais o que se especular: o filme viria, sim, para o Brasil, agora sob os cuidados da Europa Filmes, distribuidora mais alternativa.

Logo em 2003 o filme chegava aos cinemas, com uma dublagem muito bem realizada pelos estúdios da Delart, do Rio de Janeiro. O tratamento dado ao longa pela Europa Filmes foi um exemplo, distribuindo cópias de excelente qualidade de imagem e som, com os créditos da dublagem brasileira ao fim. Também, escolher um estúdio que dubla há anos filmes para a Disney e Warner não é pouca coisa.

Infelizmente, o lançamento do DVD foi o grande ponto negativo da distribuidora. Apesar de um tratamento caprichado de capa, som, imagem e menus, foi lançado



apenas um disco, sem o material extra disponível em versões do mundo todo — a maioria, senão todas, lançadas em bonitos DVDs duplos. Recentemente, muitos reclamaram da indisponibilidade do título para venda, já que a Europa Filmes vinha pondo Chihiro para venda no mesmo estojo de um longa infantil de péssima qualidade. Espera-se que haja uma edição de colecionador, é um desejo geral.

Sobre a dublagem, as interpretações e a direção (do dublador Lauro Fabiano) foram excelentes, sem o que se criticar. O grande problema, entretanto, foram alguns deslizes na adaptação do texto, que comprometeram o sentido original de algumas cenas.

Um desses deslizes é a cena em que Kamaji deseja "boa sorte", só que em inglês

arrastado e mal-pronunciado (ao estilo japonês), saindo um "Gudo Raku", momento divertido do velhinho. Perdeu-se a "gag" do "velho moderninho", já que demonstrava certa afabilidade de Kamaji.

Uma outra, ainda sobre Kamaji (mas apenas por coincidência), é quando Sen (Chihiro) esmaga uma espécie de lesma e no original Kamaji grita algo que seria traduzido como "Desconjuro!" ou mesmo "saravá!", expressões brasileiras que traduzem o sentido místico do diálogo. Aqui, porém, ele grita apenas "Isso foi nojentô!".

Esses pequenos erros de adaptação (talvez vindos de outro idioma), não afetam em nada a qualidade da dublagem, primorosa. É uma grande pedida assistir ao filme, em ambas versões.

Ficha técnica

"A Viagem de Chihiro"

Título original: Sen to Chihiro no Kamikakushi (2001 – Japão/ 2003 – Brasil)

Animação: Masashi Ando

Música: Joe Hisaishi

Roteiro, desenhos e direção: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Dublagem (Brasil): Delart

Direção de dublagem (Brasil): Lauro Fabiano

As vozes:

Chihiro/ Sen: Rumi Hiiragi/ Ana Lúcia

Haku: Miyu Irino/ Felipe Drummond

Lin: Yumi Tamai/ Iara Riça

Yubaba/ Zeniba: Mari Natsuki/

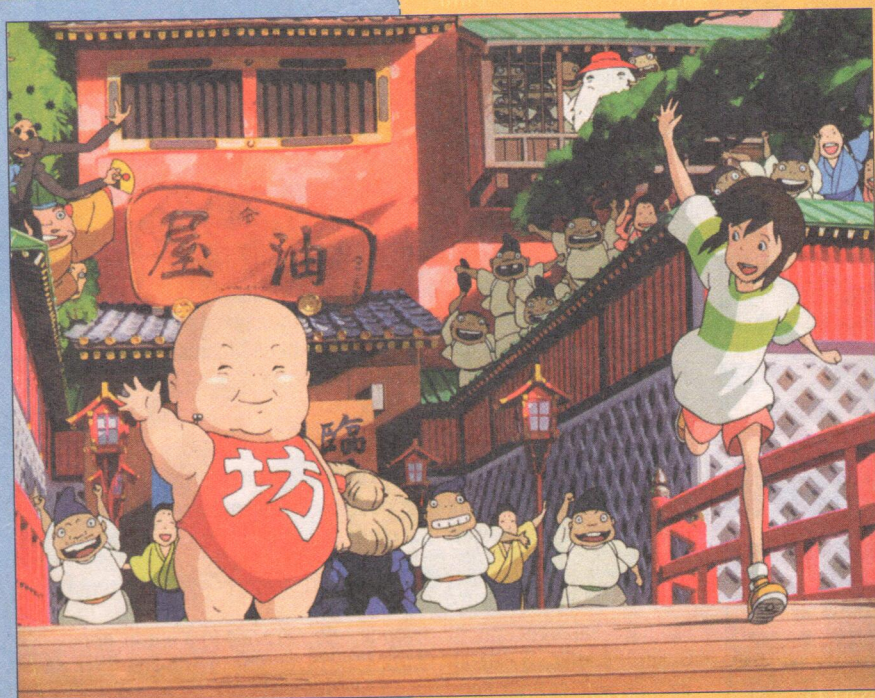
Selma Lopes

Kamaji: Bunta Sugawara/ Jomery Pozzoli

Yuuko Ogino: Yasuko Kawaguchi/ Pricila

Amorim

Akio Ogino: Takashi Naito/ Clécio Souto



FIQUE DE BRACOS CRUZADOS!

Com os livros de
pintura e desenho
da Comix Book Shop
você não tem mais motivos para deixar de
mostrar todo o seu talento.



COMIX BOOK SHOP

Al. Jai, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br



**Guia Oficial
DC Comics**
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R\$ 139,00



Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
R\$ 16,90



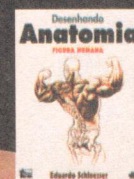
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R\$ 16,90



Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R\$ 16,90



**O Desenho
Magnífico de
Rodolfo Zalla**
R\$ 16,90



**Desenhando
Anatomia**
por Eduardo Schloesser
R\$ 16,90

E mais: Aqua Goong Wanted Cosplay GTO Notícias Cursos

"A César o que

O Shoujo Mangá visita a Itália

Por Valéria Fernandes

Agora uma explicação, o César do título não é o imperador – Tibério César – citado na Bíblia, mas César Bórgia, personagem histórica do Renascimento italiano e presença marcante em ambos os mangás. Vilão da primeira série e herói da segunda. Confuso? Não se levamos em conta a sua trajetória trágica e ao mesmo tempo apaixonada.

Kakan no Madonna: Alguma História e Muita Imaginação

Kakan no Madonna que em português poderia ser traduzido como "A Madonna Coroada (*de flores*)" é um mangá composto de sete volumes originais, quatro reencadernados, e começou a ser publicado no ano de 1992 na revista Petit Flowers, seguindo até 1994. É a série longa de Chiho Saito anterior a Utena. Madonna foi mais uma incursão da autora no campo dos mangás históricos, inspirada claramente por Riyoko Ikeda e sua Rosa de Versalhes.

A própria Saito, em um dos seus free-talks (os bate-papos que vem nos cantinhos de alguns mangás), comenta que ao escolher o país da sua história teria evitado a França porque esta já tinha a Rosa de Versalhes, não precisando de mais nenhum mangá. A autora bem que poderia ter criado a sua história francesa, mas teria que sofrer com as comparações inevitáveis. Nada mais sábio do que procurar outro país. Saito pensou na Inglaterra, mas disse que esta era muito fria (clima? povo?), em Portugal e na Espanha, mas acabou escolhendo a Itália dos Bórgia, dinastia espanhola que até hoje surpreende muita gente com a sua trajetória. Em Kakan no Madonna, Chiho Saito, também discute mais uma vez – vide Shoujo Kakumei Utena e seu primeiro mangá, A Mademoiselle e a Espada – as questões de gênero, colocando em discussão os papéis femininos e masculinos através do drama da protagonista.

A Madonna Coroada é ambientado no Renascimento italiano e conta a história de

Leonora, moça burguesa, pobre, que acaba sendo dada pelo pai em casamento ao irmão do governante da cidade de Pádua. O rapaz era seu companheiro de jogos, em especial de esgrima, especialidade da moça. O casamento arranjado não era algo incomum na época e Leonora se submete à autoridade paterna. Estranho, no entanto, era um moço rico e nobre aceitar casar com uma mulher que não tivesse um grande dote. Leonora pensa, portanto, que mesmo não amando, é amada.

No dia de seu casamento, um cavalo entra em disparada na cidade, ameaçando as pessoas. Leonora retira seu véu e o atira sobre os olhos do cavalo que assim é dominado. O belo cavaleiro então a reconhece e, para espanto da moça, a chama de "Madonna Coroada". Só que o cavaleiro é reconhecido como sendo o rei de Nápoles, que foi destituído de seu trono, e vaga pela Itália tentando retomar o que é seu por direito. Inimigo de Pádua, deveria, portanto ser preso. O rapaz foge, mas deixa Leonora impressionada.

Na sua noite de núpcias, a moça descobre que não era amada e, pior, é quase violentada por seu jovem marido, fato que deveria ser mais do que comum na época. O ato entretanto é interrompido por um dos acesores do jovem noivo, Don Popolo. O rapaz acaba deixando a noiva sozinha, sob protesto, para resolver alguns problemas urgentes. Leonora sai na ponta dos pés e se põe a escutar atrás da porta. O que descobre é que a tal "A Madonna Coroada" seria um quadro de Leonardo Da Vinci, pintado 20 anos antes, quando Leonora nem era nascida. Assim, Paolo confessa que se casara com uma moça de tão baixa posição porque ela era a própria Madonna e, de acordo com antiga lenda, traria em seu corpo a chave para encontrar uma lendária espada. Quem possuísse a arma mágica seria o rei da Itália e poderia reconstruir o Império Romano. Bem, Chiho Saito não economizou na imaginação. ➤

Desde a Rosa de Versalhes, em 1974, muitos mangás para garotas têm usado a História como pano de fundo. Pode ser algo local, como a Revolução Meiji e o Shinsegumi, no recente Kaze Hikaru, pode ser o Antigo Oriente Médio como em Anatolia Story (ver Neo Tokyo 4), ou ainda a Rússia do século XIX, em Bronze no Tenshi. Qualquer cenário parece oferecer possibilidades para uma autora com imaginação.

Assim, nos últimos tempos, a Itália Renascentista serviu de pano de fundo para dois mangás muito diferentes: Kakan no Madonna de Chiho Saito, autora de Shoujo Kakumei Utena (ver Neo Tokyo 5), e Cantarella de You Higuri.

Empire Area Open World

Leonora, assustada, acaba caindo em uma câmara secreta onde se encontrava a própria "Madonna". Decidida a descobrir o mistério e, quem sabe conseguir a espada, ela rouba o quadro e foge. No caminho, encontra um mercador a quem oferece seus preciosos cabelos cor de prata em troca de roupas masculinas e tintura para cabelo. Vestida de homem e com cabelos curtos e negros, ela se torna Leo e parte em busca de Leonardo Da Vinci, o único que teria todas as respostas.

Em sua jornada acaba reencontrando o Rei de Nápoles, Falco, que está desfalecido e faminto na beira da estrada. Graças ao seu talento com a espada, conseguem juntos escapar dos guardas enviados por seu marido, já ciente do disfarce da moça. Ambos se tornam companheiros de viagem, já que Falco também tem a intenção de encontrar Da Vinci e tentar conseguir a espada restaurando a glória de seu reino. A partir daí começam a vagar juntos pela Itália, o Rei sente uma estranha atração pelo rapaz, algo que não consegue explicar, mas seu coração pertence à moça que encontrou na cidade de Pádua, a "Madonna". Em seu caminho encontram



vários personagens como Maquiavel, Rafael, Luís XII da França, e o próprio Leonardo Da Vinci, claro, pois é ele quem revela o segredo da Madonna... Não, eu não vou contar qual o segredo e estragar a surpresa. E se o mangá aparecer aqui no Brasil, hein? O fato é que graças a ajuda de Da Vinci que Leonora começa a cumprir as profecias.



É também por conta do segredo da Madonna, que a moça conhece os ambiciosos irmãos Bórgia, César e Lucrecia, filhos do Papa. César, interessado na espada lendária que lhe concederia um poder absoluto, reconhece de cara que Leo, além de mulher, é a Madonna e a seqüestra, não sem antes humilhar Falco por sua pobreza e por não ter descoberto o segredo de "seu companheiro" de viagem. Aliás, se nosso Falco tem algum defeito é a sua ingenuidade e vai pagar caro por isso. A partir daí temos muitas idas e vindas, com César tentando eliminar Falco mais de uma vez, numa delas usando um veneno de nome "cantarella".

O César de Chiho Saito, o antagonista da história, é um personagem cheio de

sensualidade, um grande guerreiro, inteligente e com muita presença de espírito. César é capaz de fazer qualquer coisa pelo poder, mas realmente se sente atraído por Leonora, deseja tomá-la de Falco e possui-la a todo custo, de corpo e alma. Aliás, pobre Falco, mesmo cheio de boas qualidades, é difícil dividir o quadrinho com alguém como César Bórgia! Além da Madonna, há mais alguém com quem César se preocupa, é sua irmã e amante Lucrécia. A tendência é que mesmo que César Bórgia apronte coisas terríveis, minta, faça chantagem, torture, mate, estupe e tudo mais que for preciso para conseguir o que quer, os leitores ainda sintam alguma simpatia por ele. E Chiho Saito faz de propósito, pois constrói um vilão fascinante.

A ambientação renascentista é um convite para que a autora mostre toda a fluência e beleza de seu traço, tudo é muito lindo, e a menos que você não curta "coisas bonitinhas", irá gostar. Fora isso, a autora também explora ao máximo as dificuldades enfrentadas por Leonora para manter a sua identidade feminina em segredo e, claro, os percalços que ela e Falco enfrentam para terminarem juntos no final. A melhor

definição para Madonna é que a série é um romance histórico no estilo capa-e-espada com muitas reviravoltas.

Se há algum defeito, e como é uma obra de ficção assumida isso não é problema a meu ver, é que a autora toma muitas liberdades com os fatos e personagens históricos. Não há nada do rigor mostrado por Riyoko Ikeda na Rosa de Versalhes ou Chie Shinohara em Anatolia Story. O fundo histórico é só um fundo mesmo, pintado nas cores brilhantes que Chiho Saito escolheu. Isso irritou profundamente alguns leitores e leitoras italianas, pelo que acompanhei nos fóruns de lá. Quer um exemplo dessas "liberdades"? Saito transforma Leonora em uma espécie de Papisa! Quem já ouviu falar da lenda medieval da Papisa Joana, pode imaginar que esta é a fonte remota de sua inspiração. Nada disso, entretanto, diminui a força e a beleza de sua Madonna Coroada.

CANTARELLA:

O Doce Veneno dos Bórgia

Depois da Madonna Coroada, eu não imaginava encontrar outro mangá ambientado no Renascimento tão cedo, só que acabei me deparando com Cantarella. Já tinha visto o pessoal comentando em alguns sites italianos e decidi arriscar. A princípio, fiquei com a pulga atrás da orelha, porque o material estava rotulado como "yaoi". Sei que alguns leitores já começaram a torcer o nariz aqui, mas a questão é, Cantarella não é BL, nem yaoi, mas, sim, esta é a especialidade de sua autora, You Higuri. Daí, muita gente rotular antes de ler.

Cantarella começa com o nascimento de César Bórgia. Sua mãe ouve uma voz sinistra e é atingida por um raio. O filho nasce prematuro e ambos passam bem, mas ela sabe que há algo sinistro envolvendo o acontecimento. O encontro com o pai da criança, o Cardeal Rodrigo, deixa claro que a alma de César foi "vendida ao demônio" por ele em troca de alguma coisa. A mulher tenta matar o próprio filho e livrá-lo da maldição, mas um estranho incêndio destrói tudo, só o bebezinho sobrevive.

César vai morar no palácio dos Bórgia e passa a ser cuidado pela atual amante do pai, a gentil Vannozza Catanei. Na infância César é mostrado como um menino,



inteligente e esforçado, só que seu pai só tem olhos para Juan, filho de Catanei, uma criança mimada e cruel. Já Lucrecia, a menininha mais doce do mundo, sofre com as maldades de Juan. Além disso, depois, ainda será separada da mãe, que é obrigada a se casar para abafar comentários maldosos contra o Cardeal, e de César, seu irmão querido que sempre a protege, pois, para a nova governanta das crianças, o garoto é uma má influência.

O fato é que todos que cercam os Bórgia são interesseiros, mentirosos e, não raro, tem algum motivo para buscar vingança. No primeiro volume, César escapa de várias armadilhas e tem que aprender a se virar com a espada e o punhal. Logo vem à tona o desejo do pai de que ele siga carreira na Igreja, enquanto a Juan caberia um ducado,

a carreira militar e um bom casamento. César se tornou realmente arcebispo aos 17 anos, cardeal aos 22, não por direito e competência, mas por influência do pai. Mas como fica evidente no mangá (e na História), ele não tinha nascido para isso.

O futuro da personagem, sempre atormentado por vozes demoníacas, começa a se delinear quando é enviado pelo pai ao seminário e alguns inimigos mandam um jovem assassino, Michelotto, atrás dele. Michelotto, braço direito e faz-tudo de César, é uma personagem fundamental na trama do mangá, pois protege o Bórgia, retirando seus inimigos do caminho sempre que preciso. Ele foi construído a partir de um personagem real, que aparece discretamente na Madonna Coroada.

Michelotto é um adolescente e seu pai está na prisão, se não matar César, ele morre.

Só que César o derrota e eles se tornam amigos, embora fique sempre no ar que Michelotto pode tentar de novo a qualquer momento. Só que, efetivamente, César exerce fascínio sobre ele. E pinta um clima homoerótico entre os dois, claro, afinal, vejam bem quem é a autora da história. Só que não passa disso. Quando Michelotto conhece Lucrecia fica

evidente que um forte sentimento nasce entre os dois. Se a autora vai montar ou não um triângulo, vocês descobrem lendo a obra. Só mais uma coisa: é Michelotto que descobre que Alexandre VI, quando ainda era o Cardeal, vendeu a alma do filho ao demônio em troca de muito poder. Assim, nosso César é uma espécie de "Chonchu" (lembra do mangá lançado pela Conrad?), o pai não o quer por perto e, ao mesmo tempo, não poder se livrar dele, muito menos matá-lo. ▶



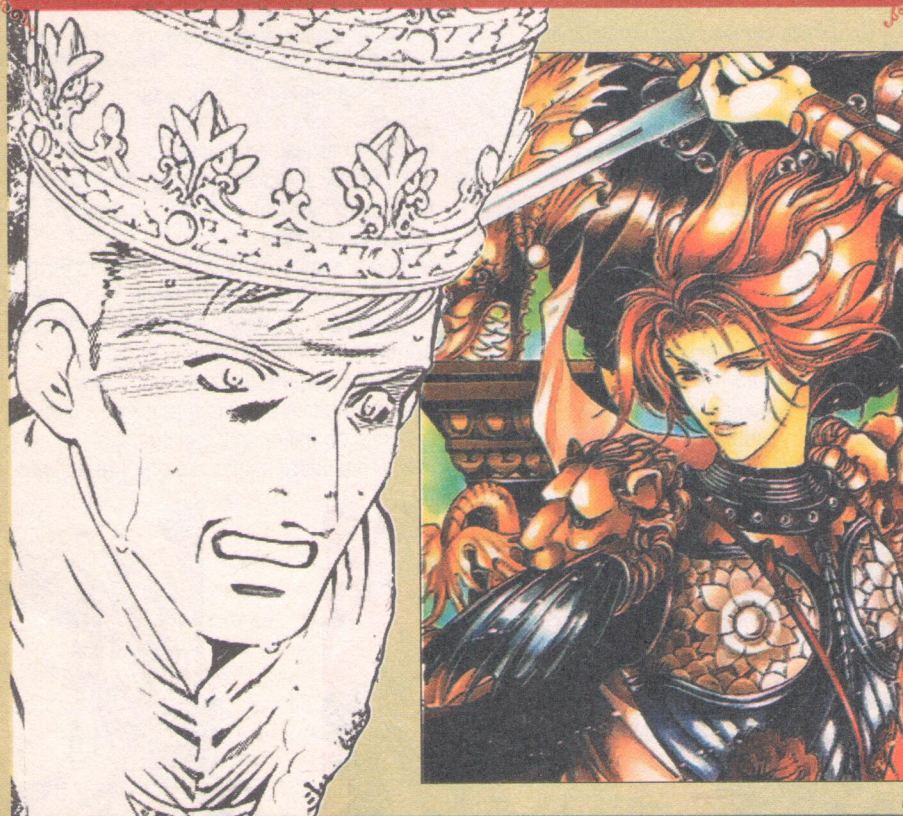
O que vai ser de César quando ele descobrir qual a fonte de seu tormento? Como controlar os impulsos demoníacos dentro dele? Como manter alguma ponta de humanidade? O César de You Higuri é trágico, bem mais trágico que o de Chiho Saito. E sua história, embora carregada de fantasia, é muito mais pesada, realista, cruel, sem muitos floreios. A arte é linda, mas não tira o impacto do roteiro bem amarrado. Outra coisa a ser ressaltada é que a autora lança um olhar gentil e complacente sobre os dois Bórgia. Se César e Lucrecia pecam, se cometem violências, é porque tudo conspira contra eles e, claro, aqueles que os cercam são sempre piores, mais vis, mais desprezíveis.

Como não há personagens fictícios no centro da ação não é spoiler dizer que o final das protagonistas não será feliz. Basta fazer uma busca em uma boa enciclopédia para comprovar que possuído ou não, César foi muito mais um agente de guerra e destruição do que de paz; já sua irmã, Lucrecia, foi joguete nas mãos da família, de casamento em casamento, até morrer quase tão jovem quanto o irmão. Os Bórgia tiveram muito poder, mas ele foi curto, e até certo ponto, amargo.

Cantarella já conta com 10 volumes encadernados e continua, apesar de nenhum volume ter sido lançado desde junho de 2005. Ele sai na revista mensal Princess Gold, a mesma de Eroica, e começou a ser publicado em 2001. Só para constar, "cantarella" era o nome do veneno usado pelos Bórgia para eliminar seus oponentes. A receita se perdeu, mas o que se dizia na época é que a "cantarella" tinha um doce sabor, era inebriante e, claro, fatal. O veneno sempre foi visto pelos "nobres" como um recurso covarde, "arma de mulher". Mas se é possível fazer a coisa sem grande alarde, porque arrumar uma grande encrenca e derramar sangue? Afinal, "os fins justificam os meios".

Por que não no Brasil?

Tanto Kakan no Madonna quando Cantarella são mangás excelentes. Eles ilustram bem a diversidade do shoujo mangá e a possibilidade de tratar as mesmas personagens de forma diferenciada, visando mais ou menos o mesmo público e faixa etária. Ambos têm romance, ação, fantasia, violência, um pouco de magia e humor, tudo isso com uma arte magnífica. E Kakan no Madonna tem em Leonardo da Vinci uma das suas personagens centrais. Quer coisa mais na moda do que ele? Então, por que não? As duas séries ainda fariam muita gente correr atrás de bons livros de História dos Bórgia e do Renascimento, de filmes, quadrinhos e romances sobre a época. Afinal, não foram as editoras japonesas as primeiras a se interessar pela família Bórgia. Você sabia que a Conrad lançou recentemente aqui no Brasil dois volumes de quadrinhos sobre César, Lucrecia e o Papa, de autoria de Alejandro Jodorowsky? Você pode até comparar a forma como autores de nacionalidades diferentes e escolas diferentes trabalham o tema. Pois é, será que alguma editora se interessa por algum desses mangás?



You Higuri



You Higuri é uma autora especializada em mangás yaoi/BL. Nascida em Osaka,

formada em design, ela já fez ilustrações de games, character design de animê, e mangás, muitos mangás. É uma das artistas de shoujo mangá da atualidade com o traço mais elaborado e bonito, e é possível ver o seu aperfeiçoamento comparando suas obras antigas e as mais recentes. São seus o famoso Seimaden, o insano e simpático Gakuen Heaven que foi

recentemente transformado em série de TV, o mangá de época, Ludwig II. Esse, sim, bem explícito no conteúdo homossexual, mas a autora nem precisou inventar muita coisa, já que a personagem histórica, primo da famosa Sissy, imperatriz da Áustria, era realmente homossexual e teve uma vida atormentada e uma morte trágica.

Cantarella é sua obra mais

bem sucedida e está sendo publicada na França, na Alemanha e nos EUA. Mesmo sem concluir a história do atormentado César Bórgia, ela é responsável pela arte de Crown, que tem roteiro do veterano Shinji Wada, autor de Sukeban Deka e um dos poucos homens que ainda produz shoujo mangá; e publicou Tenshi no Hutsugi - Ave Maria na revista Gold.



Leonora, uma pré-Utena?

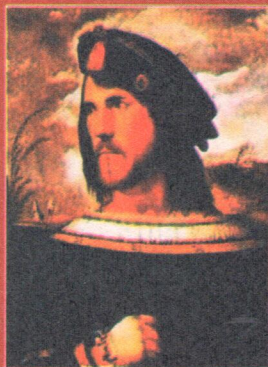
Leonora, a protagonista de Kakan no Madonna, tem que assumir uma dupla identidade. Corajosa, inconformada com os papéis impostos às mulheres, boa espadachim, Leonora é mais uma das heroínas de Chiho Saito e se aproxima, por suas características, de Utena, Oscar, e, principalmente, de Sarasa (veja a Neo Tokyo 9), pois todas mantêm alguma forma de

dupla identidade para poderem cumprir sua missão. No decorrer da história, irá descobrir que o segredo da Madonna pode mudar a história de toda a Cristandade e ficará dividida entre dois homens: o honrado rei de Nápoles, Falco, e César Borgia, belo e cruel filho do Papa, que usa de todos os truques sujos para possuir o segredo da Madonna e a própria Leonora.

Uma Família de Má Fama

Os Bórgia eram uma família de origem espanhola que, em um momento de intensa agitação política, cultural e religiosa, conseguiu ter muita influência na corte papal, elegendo dois papas, conseguindo para si vários cargos, privilégios e terras, além do direito de quebrar todas as leis e regulamentos que fossem obstáculo. Um dos papas Bórgia, Alexandre VI, teve várias amantes e filhos, reconhecendo todos eles e praticando um nepotismo sem limites. Com uma de suas amantes, Vannozza Catanei, Alexandre VI, na época cardeal e sobrinho do Papa Calixto III, teve cerca de dez

filhos reconhecidos, entre eles Cesar (1475-1507), Lucrezia (1480-1519) e Juan, personagens de Cantarella. Sobre os Bórgia os contemporâneos dizem o pior: eram assassinos, chantagistas, conspiradores e incestuosos (Cesar + Lucrezia, Alexandre VI + Lucrezia e outras possibilidades). Enfim, sendo tudo verdade, ou parte invenção daqueles que derrotaram os Bórgia, o fato é que normalmente essa família é usada como material por quem deseja criticar a Igreja Católica, esquecendo muitas vezes de analisar todo o contexto e atores envolvidos nos acontecimentos.



César Bórgia

O que torna esta personagem tão fascinante? O que fez com que duas autoras de mangá o escolhessem como personagem central de suas tramas? Bom, talvez sentimentos semelhantes aos que Maquiavel nutria por ele, afinal, acredita-se que foi em honra de César Bórgia que a obra-prima "O Príncipe" foi escrita. Se César se qualificava como o Príncipe perfeito e engenhoso descrito por Maquiavel, nunca vamos saber, afinal, com o poder que os Bórgia possuíam, melhor desconfiar das fontes, as que falam mal e as que elogiam. Seus contemporâneos o descreviam como um homem belo, inteligente, ousado, grande cavaleiro, capaz de crueldades extremas, diplomata se necessário, líder competente, mais temido do que amado. Uma dessas vilanias foi bem explorada por You Higuri e é o assassinato do próprio irmão, Juan, que libertou César das obrigações eclesiásticas.

César, Duque de Valentinois, e da Romanha, Príncipe de Andria e de Venafro, Conde de Dyois, Senhor de Piombino, Camerino e Urbino, Gonfalonier e Capitão-Geral da Santa Madre Igreja, se meteu em todas as grandes conflitos que abalaram a Itália de seu tempo. Aliás, o país não existia e era na época uma colcha de retalhos, desunida e constantemente imersa em guerras movidas pela rivalidade entre as cidades, pelos interesses dos grandes senhores nobres, do Papado, do Sacro Império e até do Rei da França. Foi em uma dessas guerras que perdeu sua vida com pouco mais de 30 anos. Nada mais justo, afinal, nada alimenta mais a imaginação do que alguém que tem uma carreira meteórica e cheia de sucessos, não sobra tempo para fracassos, envelhecimento e esquecimento. ➤

Koi Monogatari



Chiho Saito vai voltar a falar do casal, César e Lucrecia, na sua série de oneshots, chamada Koi Monogatari, Histórias de Amor.

São vários volumes com histórias autoconclusivas, na verdade, mangás curtos da autora que saem como uma coleção, há desde coisas dos anos 80,

até material bem recente. O volume de César e Lucrecia é o número 10. A série Koi Monogatari está saindo na Itália, onde Chiho Saito tem muitas obras publicadas. Para quem não sabe, Chiho Saito tem uma produção enorme. Alguns mangás mais longos, como Kakan no Madonna, Kanon e Waltz wa shiroi dress de, e muita coisa em um volume. Sua obra longa mais recente é Bronze no Tenshi que narra a história do poeta russo Alexander Pushkin.



Dois Césares Muito Semelhantes

Os Césares de Higuri e de Saito são muito parecidos. Colocadas as imagens lado a lado, e descartadas as diferenças de estilo da arte das autoras, temos uma personagem de traços semelhantes. Morenos, cabelos negros semilongos, olhos escuros, bonitos superando de longe a maioria das outras personagens. É um perfil muito recorrente dentro das personagens idealizadas em romances femininos, só que César não se qualifica como herói, nem vai encontrar a redenção nos braços da mocinha. Aliás, Chiho Saito geralmente faz personagens masculinas fortes, sensuais e ambíguas com cabelos escuros, vide o caso de Akio de Shoujo Kakumei Utena. De qualquer forma, são coincidências interessantes. Higuri se inspirou em Saito? Será que ambas se inspiraram nos retratos de época de César Bórgia? Será que ambas se inspiraram em romances femininos tipo Harlequin? Você decide!

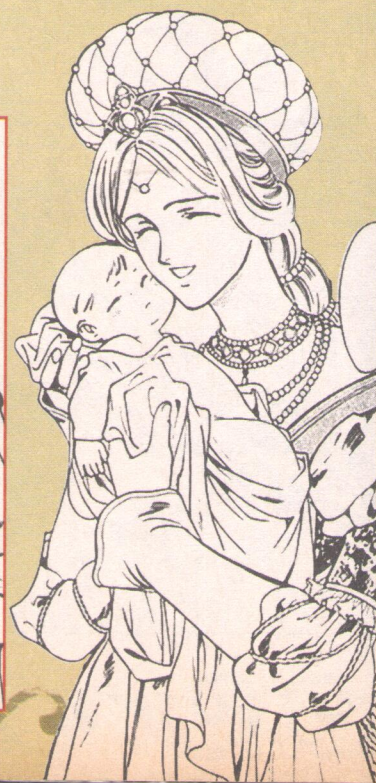


Papisa Joana

A lenda da Papisa Joana, que parece ter inspirado Chiho Saito na composição da trajetória de Leonora, apareceu por escrito no século XIII, mas ela teria vivido no século IX, talvez antes. Embora muita gente tenha considerado a história verídica no decorrer da História, trata-se de uma sátira com o objetivo de criticar o papado em um momento no qual Roma tentava impor o seu poder no Ocidente e até no Oriente.

De acordo com a história, Joana teria sido uma moça vinda do Império Bizantino, talvez da Grécia, e que se vestia com roupas masculinas para que pudesse circular com segurança e estudar. Passando por homem, se destacou por sua inteligência e adquiriu grandes conhecimentos em filosofia e teologia. Depois de vagar pela Europa – coisa comum antes das universidades, já que quem queria estudar deveria ir até os mestres que estavam dispersos – Joana chega a Roma. Lá, é examinada pelos clérigos melhor formados e todos a consideraram brilhante. Com a morte de Leão IV, foi declarada João VIII.

Para apimentar a história e fechar a crítica à "depravação" da Igreja, Joana tem casos com vários homens e fica grávida. Esconde seu estado por muito tempo, mas acaba entrando em trabalho de parto durante uma procissão. Como há várias versões, em umas ela morreu de parto e seu filho foi assassinado em seguida, em outras foi apedrejada pela multidão. Isso quando não se acrescenta que os eclesásticos gritaram "Milagre! Milagre!", quando um "homem" deu a luz.



Fuyumi Souryou

Fuyumi Souryou é autora de vários mangás muito bons e sua obra mais famosa no Ocidente é Mars. Pois bem, assim como outras autoras ela decidiu, não sei se temporária ou definitivamente, trocar as revistas shoujo pelas seinen. Produziu o excelente ES e agora decidiu fazer um mangá sobre César Bórgia. Sim, mais uma mangá-ka falando desse homem! Com tantas personagens históricas por aí, parece que as japonesas têm fascinação pelo Príncipe Bórgia que quase unificou a Itália no início do século XVI. Se já tínhamos o César Bórgia vilão de Kakan no Madonna de Chiho Saito e o herói-trágico-atormentado-possuído-pelo-demônio em Cantarella de You Higuri, agora temos a versão de Fuyumi Souryou que é realista. Cesare - Il Criatore che ha Distrutto sai irregularmente na revista Morning, desde 2005 e teve os dois primeiros volumes lançados ao mesmo tempo, no dia 26 de outubro deste ano. A autora fez uma profunda pesquisa, visitou a Itália e se esmerou na reconstituição de época. E fechou tanto o 1º quanto o 2º volume com uma longa bibliografia, com obras em várias línguas, algo que nunca vi em mangá algum.

A preocupação com a fidelidade histórica é evidente e a opção por fazer uma obra "séria". Só que aí começa o problema, seu traço nunca esteve melhor, seu Cesare é belíssimo, magnífico até, mas tudo parece acadêmico demais. O enquadramento, por exemplo, é absolutamente convencional, sem quase nada da narrativa visual ousada dos mangás, e muito menos as inovações estéticas do shoujo. Definitivamente, pode ser uma obra excelente, ricamente desenhada e roteirizada, mas me passou a impressão de frieza. Talvez, vá ficar na memória como um trabalho excelente e requintado, mas sem o toque de mestre da autora. Lembrou-me o mangá sobre Catarina, a Grande de Riyoko Ikeda que segue fielmente um romance sobre a Czarina russa sem inovar em nada. Espero estar enganada, claro, e espero poder ler a obra em breve. Quem sabe isso não dilui a minha primeira impressão? Ah, Leonardo Da Vinci já aparece no segundo volume; já Lucrécia Bórgia, ainda não foi mostrada. Já o Michelotto de Fuyumi Souryou é moreno e a história parece ser narrada sob o ponto de vista de Ângelo Da Canossa, rapaz inocente que é acolhido por César Bórgia.

Rosa de Versalhes



Volta e meia eu cito a Rosa de Versalhes em minhas matérias e nunca explico direito que mangá é esse. Pois bem, Versailles no Bara ou a Rosa de Versalhes ou ainda Lady Oscar, como é

muito conhecido, se passa às vésperas da Revolução Francesa, 14 de julho de 1789. E conta a história de duas rosas, Maria Antonieta, a infeliz rainha da França, e Oscar François de Jarjayes, que é escolhida pelo pai para ser criada como homem e seguir carreira militar, já que sua esposa só teve filhas. Riyoko Ikeda, então estudante de Filosofia e amante da História Francesa, fez uma reconstituição de época quase perfeita. Personagens, eventos, intrigas, dramas, tudo está lá, só Oscar e umas poucas personagens são ficção e, mesmo assim se mesclam tão bem com o ambiente, que quase somos levados a considerá-las reais. Não vou falar mais nada, porque mais cedo ou mais tarde, vai pintar uma matéria sobre a série que teve mangá, animê, live action, duas peças do Takarazuka e, ano que vem, um novo movie.

O Príncipe



Obra maior de Maquiavel é um manual para aqueles que desejam conquistar e manter o poder, sendo que o objetivo disso, claro, seria promover

o bem comum (!). O "espelho do príncipe" era um tipo de literatura comum desde a Idade Média, mas Maquiavel ao invés de dizer que o Príncipe precisa ser bom e virtuoso, deixa claro que ele até pode parecer ser, mas que para manter o poder, o buraco é mais embaixo... Se precisasse optar por ser temido ou amado pelo povo, a primeira opção seria a correta. Muitos crêem que O Príncipe seria César Bórgia, que é citado e elogiado por Maquiavel, só que sua morte prematura em batalha, fez com que a obra fosse dedicada a outro, Lourenço de Médici. O livro foi escrito por volta de 1513, mas só foi publicado em 1532. Foi banido pela Igreja por sua amoralidade e colocado na lista dos livros proibidos, o Index. **ART**

LINKS:

Site Oficial de You Higuri (Japonês e inglês): <http://www.youhiguri.com/>
Imagens das Séries de Chiho Saito: <http://saitochiho.narod.ru>

Agora, ficou
fácil completar
sua coleção de
MANGÁS...



Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

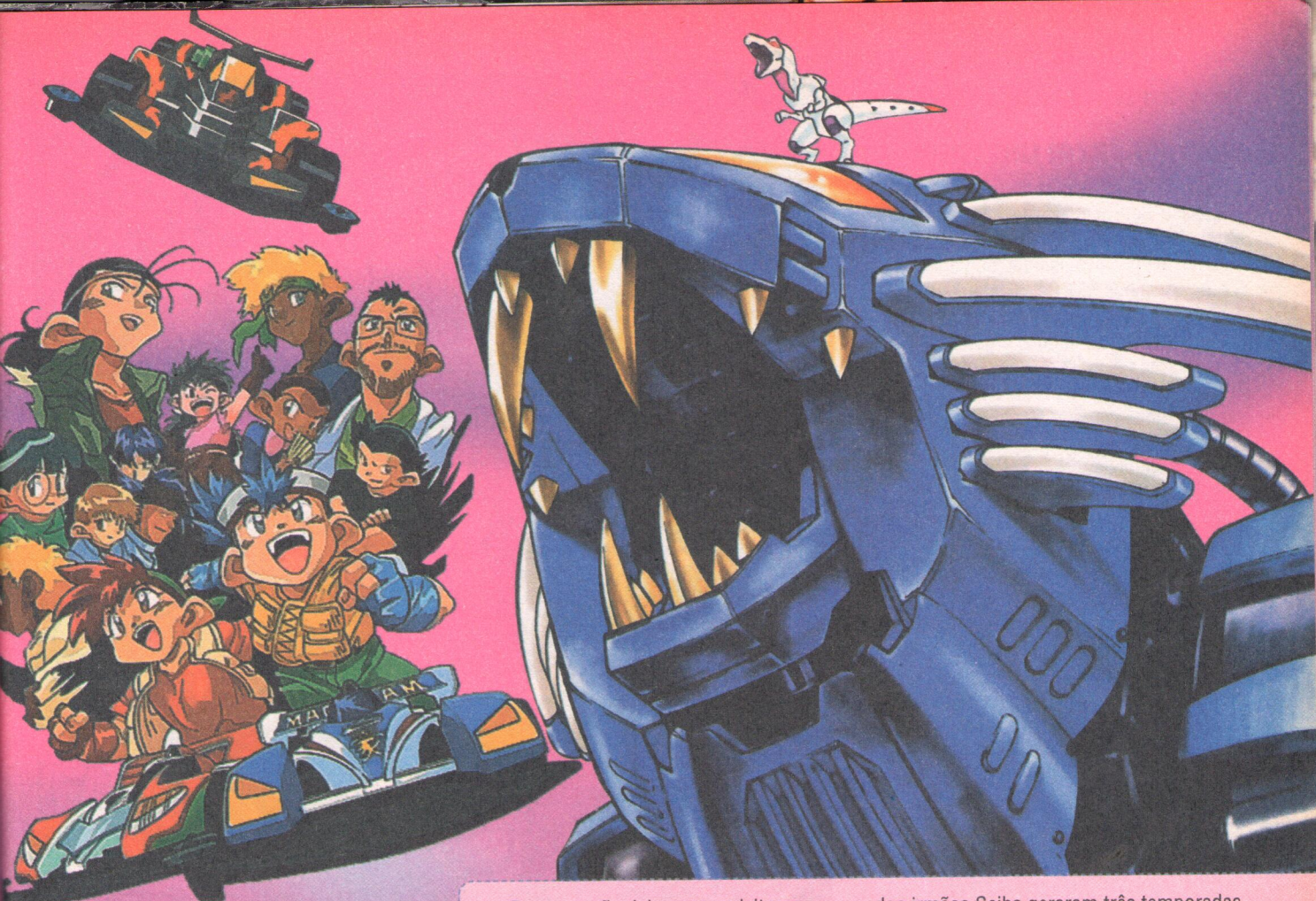
www.comix.com.br



Um Mundo de Brinquedos

Os bastidores do lançamento de Let's & Go na televisão brasileira trazem à baila um ponto importante e negligenciado na nossa indústria local de mangás: a força do quadrinho infantil e a importância do poder dos quadrinhos como força motriz de franquias.

Por Alexander Lancaster



Muita gente entre os fãs de animês coçou a cabeça quando vieram as primeiras notícias sobre a exibição de Let's & Go no Brasil. O fandom otaku sempre está à espera de novas animações e mangás, e em geral, quando aparece algo novo que ninguém espera... bom, a reação geral do fã médio de animê é "Por que trouxeram isso? Porque não trouxeram

(anote na lacuna o nome do seu animê favorito)?

Antes de qualquer coisa, se alguém escreveu, digamos, Gantz ou qualquer outro animê que só poderia ser exibido na televisão brasileira com mais cortes do que uma motosserra, e que aqui no Brasil não teria um décimo da audiência que os fãs acreditam que teria, mesmo que viesse na íntegra, só posso dizer que eles estão se iludindo. Lamento dizer, gente, mas dificilmente o que foi escrito na sua lacuna faria "o maior sucesso" — o gosto de núcleos menores não corresponde necessariamente ao gosto da massa. Em miúdos, Let's & Go não foi pensado para uma minoria de fãs, mas para uma grande massa de consumidores dispostos a comprar carrinhos. Por isso mesmo, deve encontrar muito pouco apoio em fóruns de animê e listas de discussão espalhadas pela Internet. E talvez nem precise deles, afinal.

Para que não deixemos os leitores que estão por fora dessa história — uma vez que esta não vai ser uma matéria do tipo "guia de personagens", então estejam todos avisados — vamos dar um toque sobre o que é a série antes de qualquer comentário: Let's and Go conta a saga de Letsu (Let's) Seiba e Go Seiba, irmãos e pilotos de carros Mini 4WD, usados em competições. Eles não têm destaque entre os 4WD até o dia em que o Dr. Tsuchiya lhes presenteia com carros especiais para competição. O primeiro se chama Sonic Saber e foi projetado para curvas especiais (dado para Letsu). O segundo carro, Magnum Saver, foi desenvolvido para grandes velocidades e é dado para Go Seiba. O resto... bom, o resto é previsível e levando em conta o público-alvo do material, eficaz. Quem viu materiais como, digamos, Beyblade, já conhece a fórmula: eles vão entrar no circuito de competições, fazer muitos amigos, fazer também muitos rivais — enfim, o de praxe.

Let's and Go tem um histórico comercial respeitável no Japão. Enquanto a maior parte dos materiais desejados pelo Fandom não costuma passar de uma temporada de 26 episódios (ou melhor, meia temporada — antigamente se esperava que a maior parte dos animês emplacasse por um ano), os carrinhos

dos irmãos Seiba geraram três temporadas produzidas pela Xebec e exibidas pela TV Tokyo, cada uma com 51 episódios, além de um filme para cinemas; uma série em mangá de vinte volumes publicada pela Shogakukan entre 1994 e 1999; sem falar de sete jogos pulverizados entre PlayStation, Super Famicom, Game Boy e outros.

No Japão, 25 milhões de carrinhos da franquia foram vendidos durante o ano de 1996, consumindo um quinto das pilhas produzidas no país durante aquele ano. Os números se mostraram igualmente respeitáveis no resto da Ásia: um milhão e quatrocentos mil carrinhos vendidos em Hong Kong; 2 milhões em Taiwan; 3 milhões nas Filipinas e mais de 15 milhões de unidades na China. Não é pouca coisa.

Na verdade, podemos repetir um pequeno mantra aqui: um animê é nada mais nada menos do que um comercial de televisão de 26 minutos (contando aberturas e encerramentos), cercado de outros anúncios por todos os lados — preferencialmente dedicados aos produtos que o próprio animê em si vende. E no caso, a história de Let's and Go começa com a iniciativa comercial de uma grande empresa japonesa — a Corporação Tamiya. E nessa história, se evidencia e muito como funciona a mecânica comercial da criação de mangás e animês de massa, e sua relação com a venda de produtos de consumo. ➤

Me dê um produto e dele eu farei um mangá!

A Corporação Tamiya foi fundada por Shunsaku Tamiya em Shizuoka, no ano de 1958, e é essencialmente uma fabricante de modelos de plástico, kits de montagem (como os velhos Kits Revell, alguém lembra?), ferramentas para modelagem, modelos movidos a bateria ou energia solar – e para falarmos daquilo que nos interessa, carrinhos. O que eles produzem tem mais a ver com modelismo do que com brinquedos – e nesse terreno, introduziram em 1982, no mercado, um produto chamado Mini 4WD.

Os Mini 4WD são pequenos carros com motores elétricos, carregados por pilhas (geralmente AA) ou baterias recarregáveis, e projetados para atingir velocidades muito altas em trilhas especialmente preparadas, analogamente aos nossos velhos autoramas. Com rodas de plástico (não muito adequadas para modelos especialmente rápidos), alumínio ou madeira, recobertas de tiras de borracha, material esponjoso ou semi-pneumático, e motores com as principais características técnicas dos motores de carros verdadeiros, com torques, coolers e outros itens, eles se tornaram uma mania – e contou muito para isso a possibilidade de tuná-los – como acontece com os carros de verdade. Pode-se fazer upgrade nos modelos com novos motores e peças – basta manter a proporção em velocidade e peso. Isso inclusive é estimulado pelo fato de que os acessórios à venda em separado tendem a ser superiores em resistência e qualidade ao itens que vêm juntos ao modelo quando comprado. Um brinquedo e tanto.

Como costuma acontecer nesses casos, a concorrência se tornou acirrada. Empresas como a Tokyo Marui, Kyosho, Academy, Audley, Okami, Gokey, HJH, Twinkl e a AA entraram no mercado de Mini 4WD – e com isso, a ordem foi investir no marketing pesa-



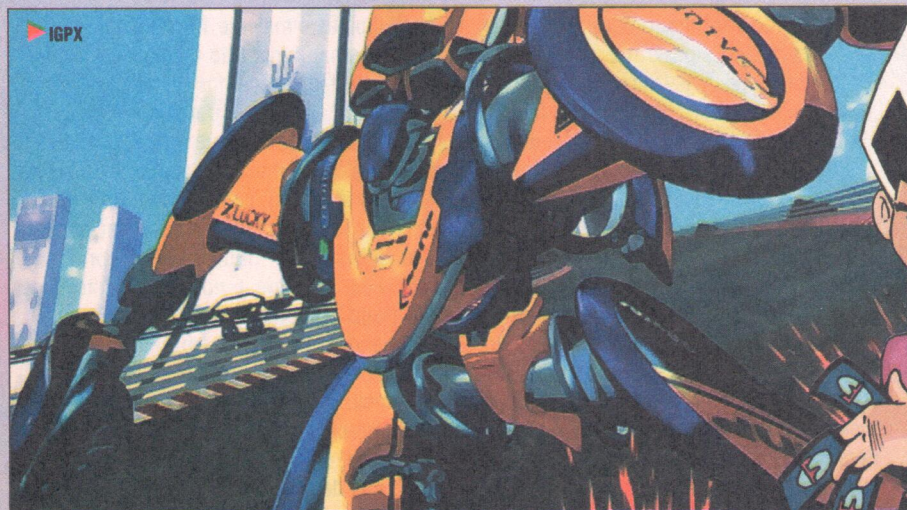
► Zoids

do para manter a Tamiya como a grande empresa na área. Assim, a Tamiya procurou a Shogakukan para a produção de uma série de mangá inspirada em seus Mini 4WD. E assim, na edição de Junho de 1994 da antologia Coro-Coro, foi publicado o primeiro capítulo da série "Bakusou Kyoudai Let's and Go!!", de autoria de Tetsuhiro Koshita.

Para que se tenha uma idéia do tipo de material que o mangá de "Let's and Go!!" é, não dá para evitar uma explicação sobre como funciona a antologia onde ela foi publicada, a Coro-Coro.

Chora que a Mamãe Compra

A Coro-Coro é uma antologia de quadrinhos voltada ao público infantil, criada no distante ano de 1979 para servir de veículo para a mais popular série infantil japonesa, Doraemon. Como sabemos, no Japão, quadrinhos são dirigidos para todas as faixas etárias e de gênero. Mas o hábito de leitura de quadrinhos tem que ser incutido desde o processo de alfabetização, e este é o público da Coro-Coro – garotos bem mais jovens do que os leitores da Jump, que mal saíram da alfabetização. Doraemon já havia passado por seis antologias antes de se estabelecer na nova casa, e garantiu um grande público para a revista, que tem um formato diferenciado (14,8 X 21 cm – menor do que a maioria das antologias, portanto – com seis centímetros de espessura), mais prático para uma criança de seis, sete anos carregar em mãos.

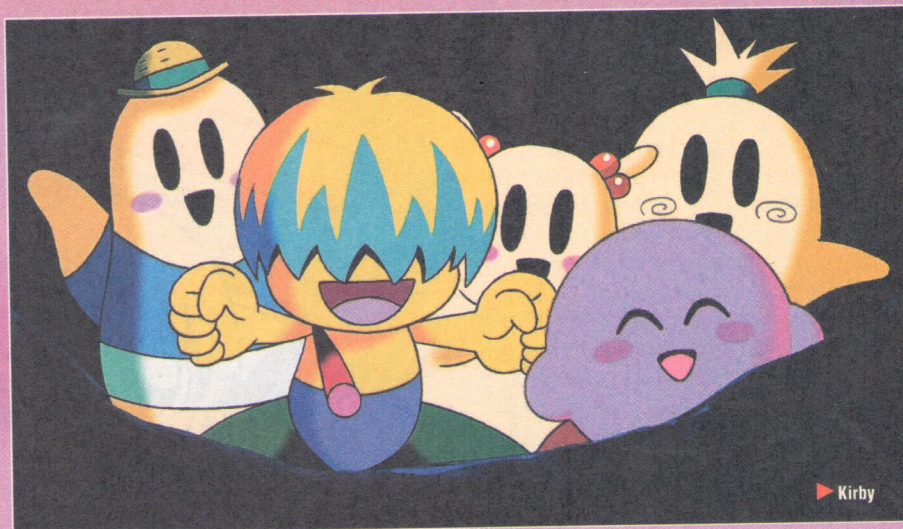


► IGFX

► Duel Masters

Mas foi nos anos 90 que seu papel como representante de franquias fez dela o potentado que é hoje dentro do seu segmento. Acordos com a Tamiya (que gerou Let's & Go!!), Nintendo, Takara (Bey Blade) e outras empresas a tornaram uma espécie de porta-voz da indústria para o público infantil. Matérias sobre jogos (ela é praticamente uma das principais fontes de informação sobre os jogos Pokémon) e lançamentos de brinquedos, muitos anúncios e claro, mangás baseados em jogos e brinquedos, como Donkey Kong, Duel Masters, Kirby, Super Mario, Tamagotchi, Zoids, Beyblade, Bomberman J, Megaman, Pokémon, e por aí vai – isso sem falar nas crias da casa que acabam ganhando destaque de modo tradicional, como Zatch Bell (cujo animê está sendo exibido em horários medonhos pelo Cartoon Network).

Poucas antologias evidenciam tanto a relação entre quadrinho e indústria quanto a Coro-Coro – mais até do que a todopoderosa Shonen Jump. E por isso faz sentido quando materiais como os que são veiculados nela chegam até nós. Assim como Beyblade, por exemplo – ou o próprio Let's and Go. São materiais de objetividade comercial comprovada, que pretendem assumidamente vender um produto. São honestas, se pensarmos bem. Não têm compromisso em nada além de entreter e divulgar aquilo que querem vender. E não disfarçam isso.



► Kirby

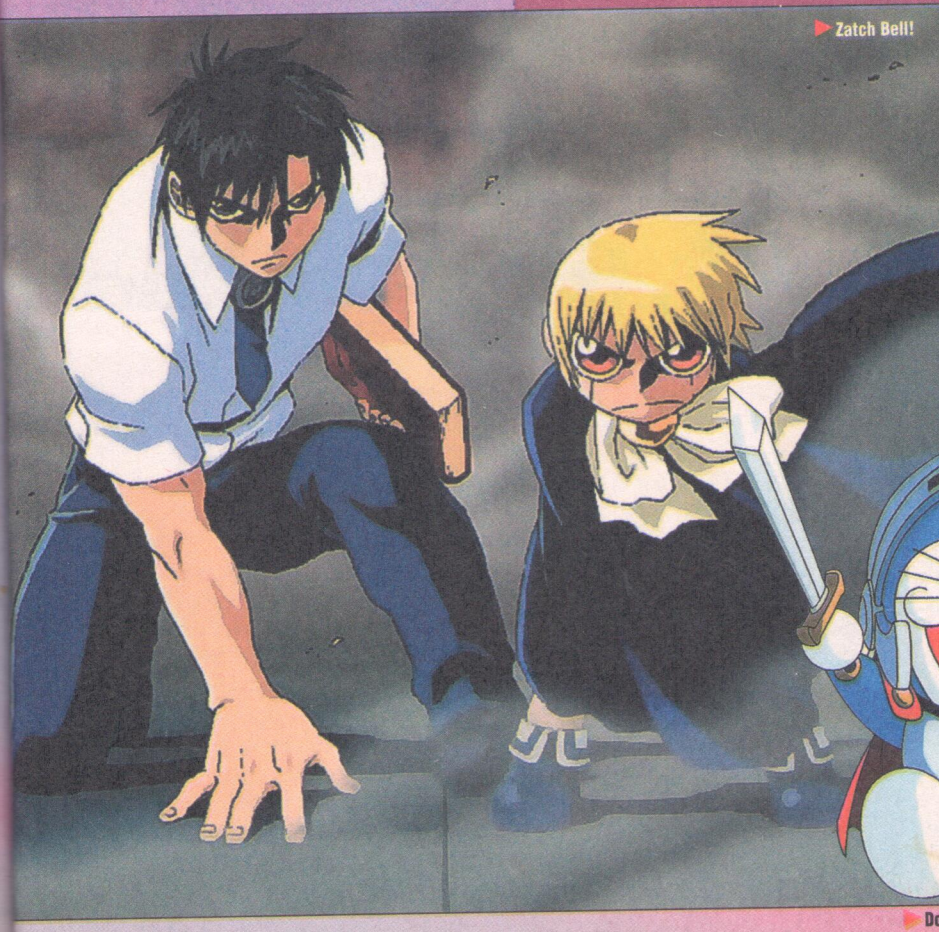
Importando uma Franquia

Na segunda semana de Setembro, nos estúdios do SBT, foram reunidos fabricantes, investidores, agências de publicidade e vários outros convidados para um evento de negócios dedicado ao lançamento de Let's & Go no Brasil (entre eles nosso editor, Junior Fonseca). O projeto está sendo levado a sério: Teremos a volta de Larissa Tassi – a voz das canções de Cavaleiros do Zodíaco que invadiram nossas rádios durante o auge da série – que será responsável pelas canções, voltadas

ao público infantil mesmo; teremos uma intensa campanha de eventos em grandes centros, com corridas de Mini 4WD – e claro, o lançamento pela Long Jump dos carros em questão em 2007. Planeja-se a exibição não só dos 153 episódios da série, mas também do longa nos cinemas.

Dos mangás, nada se fala, mesmo o animê tendo surgido dois anos após o material em que se baseou ter sido publicado na Coro-Coro – os carrinhos podem ter sido concebidos pela Tamiya, mas foram os mangás quem nos deram os irmãos Seiba. Diferentemente do Japão, o quadrinho não tem a penetração de massa que poderia ter neste país – e a bem da verdade, as experiências de se publicar mangá assumidamente infantil aqui no Brasil nunca se sustentaram como deveriam, porque, mesmo as crianças sendo, por natureza, criaturas consumistas; quadrinhos como a Turma da Mônica têm vendas grandes em nosso nanico mercado e mesmo uma revista como a Recreio tem vendas semanais expressivas; enfim, com vários sinais positivos de termos um mercado infantil sólido, nossos mangás infantis não decolam.

Megaman acabou sendo suspenso após poucas edições; Crayon Shin-Chan, apesar de ter sido publicado de forma acertada, também não decolou. Dr. Slump, mesmo elogiadíssimo pela crítica, foi talvez o maior fracasso da Conrad na área dos mangás. O que pode estar errado? ►



► Zatch Bell!

► Doraemon

Contra os Interesses do Público

Quando um certo apresentador de um programa imbecil – sem meias palavras aqui – rasga cartas de Yu-Gi-Oh! dizendo que elas são coisa do demônio n frente das câmeras, induzindo uma mudança de classificação do desenho em questão no Ministério Público, feita às pressas, a empresa que as produziu teria todo o direito de exigir uma indenização exorbitante por perdas e danos. Entretanto, isso não foi o que aconteceu até onde sabemos. Nesse sentido, interesses de grupos menores de pessoas acabam se sobrepondo não só ao interesse da iniciativa privada, como também contra o público consumidor que criou a demanda pelo material prejudicado. Ou seja: o Ministério Público – e o interesse de núcleos que dizem agir "em nome do bem-estar comum" – rasga o dinheiro das empresas que querem publicar e lançar seus produtos, gerando empregos nem que seja na área de importação e distribuição.

O maior inimigo da onda Naruto no Brasil, até agora, tem sido justamente essa gente, que mais e mais exige versões retalhadas que postergam o lançamento da série em todos os fronts mercadológicos possíveis. Entretanto, novelas como Cobras e Lagartos, antes das oito da noite, mostram um comportamento moral aterrorizante e o senso comum impele o espectador a perder tempo vendo a Globo, ao invés de mudar de canal. Convenhamos: Naruto não pode mostrar sangue antes das oito – e a Globo não removeria seu Manoel Carlos, suas novelas sem pé nem cabeça (convenhamos, algum ser humano consegue fazer uma sinopse coerente de "Mulheres Apaixonadas?"), seus personagens que declamam ao invés de falar como seres humanos, para exibir um desenho animado.

► Let's & Go



Seria contra essas novelas que um canal de televisão que ousasse exibir Naruto sem cortes teria que voltar suas baterias, por causa do horário que lhes foi permitido expor o material. E desgrazadamente, se o fizessem, falhariam miseravelmente – porque as novelas da Globo deixaram de ser segmentadas e passaram a se voltar diretamente às mães e vovós que deixam a TV da sala como refém. Mas não custa lembrar que normalmente o receptor do Ibope fica na sala, enquanto boa parte das casas muitas vezes tem duas televisões que com certeza estarão sintonizadas em canais diferentes. Logo, a amostragem não é tão significativa assim – falta apenas os empresários se conscientizarem disso.

Por conta disso, não vale a pena lançar agora o mangá de Naruto, essa é a verdade. Sem animê no ar para capitalizar público, o alto investimento exigido para o lançamento do material, que está com o custo dos direitos nas alturas, não valeria a pena. Logo, sem o animê, o mangá é prejudicado. Sem animê e mangá, a miríade de produtos é prejudicada. E pra deixar bem claro o final dessa cadeia, quem sai prejudicado são aqueles que podem fazer dinheiro honestamente neste país – e um público que os receberia de braços abertos.

Notem que a Globo, no primeiro capítulo da novela Bang Bang, exibiu uma animação que mostra o massacre de uma família a tiros, mal e porcammente decalcada do clássico western "Era Uma Vez no Oeste". E passou batido. Detalhe: foi alegado que o objetivo de usarem uma animação foi "ludicizar" a violência, analogamente aos desenhos japoneses (embora, sinceramente, me pareça que tudo o que eles queriam era imitar a sequência animada de Kill Bill). Se ela pôde, sem sustos, então o precedente foi aberto. Para todos os efeitos, a violência dos animês é lúdica e, portanto, aceitável. Já é um tópico de discurso útil para que se possa reverter a situação.

Let's and Go não terá esses problemas. Seu material é, essencialmente, infantil e não sofrerá objeções do Ministério Público, a menos que se procure muito cabelo em ovo. Mas isso não mudará o fato de que um eventual mangá da série enfrentaria outros obstáculos em nosso mercado de quadrinhos. Convenhamos, esse material não foi feito para os fãs, e são os fãs que monopolizaram o setor de mangás das bancas.



Mangá de Criança é para Criança



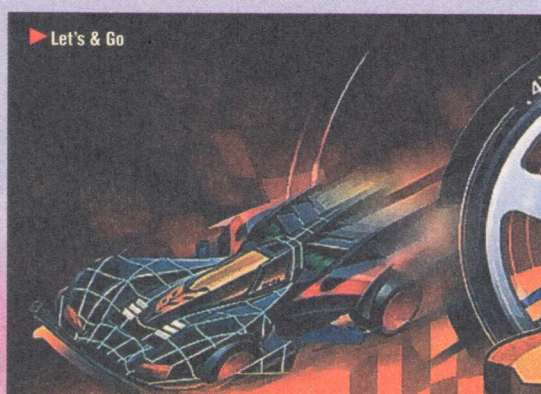
Talvez a melhor forma de entender quais seriam esses obstáculos seja simplesmente dar uma olhadinha no seu ponto de compra usual de revistas e jornais. Sempre que um mangá infantil estreiar nas bancas, ele vai ser colocado junto com os outros mangás. Isso quer dizer que, digamos, um eventual mangá de Medabots seria jogado ao lado de

materiais adultos como Sanctuary, ou materiais adolescentes como Slam Dunk. Forcem um pouquinho a memória: onde estão os quadrinhos infantis na sua banca favorita?

Exatamente. Se olharmos bem, eles são separados pela faixa etária. Mangás como Megaman, Dr. Slump e outros deveriam ser colocados ao lado de Disney e Mônica, onde serão encontrados por seu público. Para que não pensemos que esse é um exagero, basta lembrar uma das trajetórias de sucesso mais inesperadas do meio: Love Junkies. Não chega nem a ser realmente um quadrinho pornô de verdade – os erocoms, de modo geral, são no máximo pornochanchadas em quadrinhos, onde há alguns limites quanto ao que de mais explícito pode ser mostrado nas cenas de sexo. Mas se trata de um material competente em sua proposta, com boa arte e narrativa visual. Tem um preço acessível, cortesia do formato meio-tankohon. Provavelmente teve direitos mais baratos, uma vez que não se trata de um mega-hit que gera milhões em produtos. Se tivesse ficado ao lado dos demais mangás, provavelmente não teria sido lido. Entretanto, a sua própria natureza de material erótico o colocou junto aos materiais do gênero nas bancas (pelo menos em muitos casos), pelos termos da lei.

Foi a sua sorte. Ao lado dos materiais

eróticos, Love Junkies encontrou seu público que sabe o que procurar na parte da banca onde interessa. E, francamente, essa seria a tábua de salvação para os mangás infantis – garantir que eles fiquem ao lado de Mônica e Donald, não de Samurai Champloo e similares. O grande problema tem a ver com cultura quadrinhística: os mangás são tratados como uma categoria à parte nas bancas, onde tudo é mangá – e chamando a atenção basicamente dos fãs de mangá, ninguém mais, ninguém menos. Shoujo, shonen e seinen, para o leitor médio, não querem dizer nada. E não há o investimento de marketing necessário para fazer o público infantil ir direto a essa seção em busca de um material específico. Levamos anos para ver um anúncio de Karekano na televisão. Mas talvez esse esforço fosse melhor aplicado em BeyBlades e similares, ou mesmo num eventual mangá do produto da vez – pelo menos em um primeiro momento. ➤





► Pokémon

Essa percepção de que mangá é mangá, e de que sua procedência definiria sua natureza, anula justamente um dos mais poderosos trunfos dos quadrinhos japoneses – o de que há de tudo para todos os gostos, em todos os gêneros, seja fantasia, seja ficção científica, seja drama, seja comédia, seja romance, seja terror e seja infantil.

Separação que é feita de forma natural em quadrinhos de outras procedências, inclusive a nossa. Mas que por conta da tendência que temos de enxergar o mangá como um todo, com divisões que só fazem sentido para quem estiver dentro do meio.

Difícilmente os leitores da Neo Tokyo vão gastar, em sua maioria, o seu dinheiro com um mangá do Megaman. Ou do Dr. Slump.

Recentemente eu li, em uma comunidade do Orkut, uma lista dos "piores" animês – e praticamente os alvos eram todos materiais infantis como Megaman NT Warrior e similares. O fato é: são materiais que não são feitos para fãs de animê, mas para crianças comuns. Quando esses materiais são lançados, não encontram seu verdadeiro público; a sua única esperança é a exibição de sua versão animada, servindo como chamariz natural para os materiais em bancas. Isolados em seus pontos de venda, as editoras acabam se voltando naturalmente para o núcleo de fãs de sempre.

Quadrinho, animação, franquia

No caso de Let's and Go, tudo depende agora do próprio SBT e do destaque que ele puder dar ao que tem em mãos. Vontade de investir não falta, pelo visto. Produtos à venda, também não. Quadrinho é essencialmente a mídia de base para uma franquia, pronta para testar mercado para seu conceito. Muitas vezes o fã, apaixonado por um conjunto de séries, se deixa cegar para esse fato.

Essencialmente, isso foi o que tornou aos mangás e animês a indústria milionária que são nos dias de hoje: atender às demandas do público e necessidades de mercado. São as Coro-Coros do Japão que criam novos leitores de mangá que também serão novos consumidores de videogames e brinquedos. Convenhamos, Let's and Go e Megaman NT Warrior não são animês feitos para o leitor de revistas especializadas. São feitos para um público que lá no Japão mal saiu da alfabetização, que compra brinquedos para brincar de verdade, e que são introduzidos aos mangás justamente por esse tipo de material.

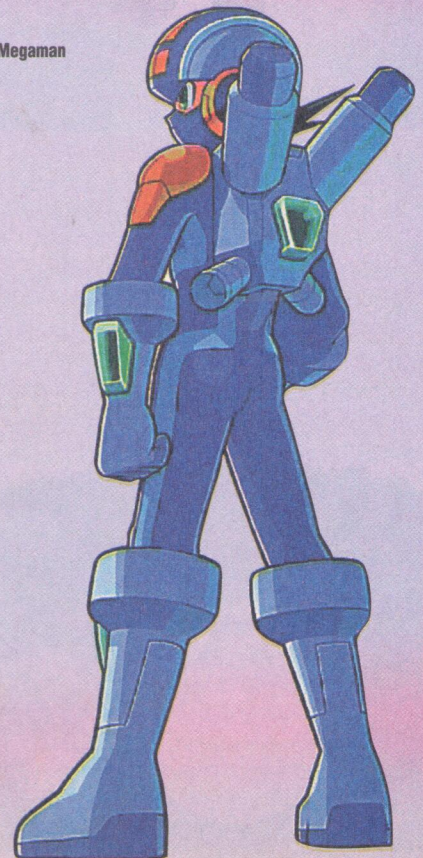
Serão estes que irão ler Naruto aos doze, Tenjou Tenge aos dezesseis, Monster aos vinte e poucos – e enfim, continuar lendo mangás pelo resto da vida. Mangás infantis, por mais toscos que possam parecer a um adolescente ou até mesmo a um adulto, são importantes para a própria oxigenação do meio.

Quando um material desses chega ao Brasil e atinge seu público, e vende seus produtos, é porque fez animês darem dinheiro onde animação e quadrinhos, em geral, não dão dinheiro. E isso, sem brincadeira – é motivo de aplausos. **NR**



Doraemon

► Megaman



animepro.com.br é conhecimento

ANIMÊS
MANGÁS
TOKUSATSU
GAMES
DUBLAGEM
NOVIDADES
INTERACAO
COLUNAS
...E VC!



www.ANIMEPRO.com.br

RESISTIR É INÚTIL



É hora do SHOW!

BECK Mongolian Chop Squad

Por Fabio Satoshi Sakuda



Ontem e hoje, talvez amanhã e depois de amanhã também. Um cotidiano que não dá nem sinais de que irá mudar. Eu sou simplesmente um tédio, não faz diferença se eu estiver vivo ou não. O mundo continua a girar. Será que esse dia a dia tedioso vai continuar pra sempre? Yukio Tanaka, 14 anos, minha vida era realmente monótona. Até eu conhecer aquele cara."

O fenômeno de BECK começou nas páginas da edição mensal da tradicional Shonen Magazine. Harold Sakuishi (pseudônimo de Takahiro Sakuishi), artista conhecido por Gorilla-Man e Stopper Busujima, unia o útil ao agradável. Enquanto Gorilla-Man era uma paródia aos salaryman japoneses e Stopper Busujima era um mangá de beisebol, BECK tratava de um dos assuntos preferidos do autor: rock and roll.

Na história, Koyuki, apelido de Yukio Tanaka, conhece Ryusuke Minami, um cara misterioso, com um estranho sotaque americano e que toca guitarra como poucos. Ryusuke é o oposto de Koyuki. Talentoso, bonito, misterioso, interessante, disputado entre os músicos que o querem em suas bandas e pelas mulheres que o querem na cama. Dele, Koyuki ganha o gosto pelo rock e aos poucos, vai mostrando que tem jeito pela coisa. Não é só isso. Ele ainda se apaixona pela irmã mais nova de Ryusuke, Maho, que tem a mesma idade dele, mas uma mente muito mais aberta. Os dois irmãos viveram boa parte da vida em Nova Iorque.

Quando Ryusuke decide começar o projeto da melhor banda do mundo, ele junta Tsunemi Chiba, um vocalista com muita presença e um estilo hip-hop e Yoshiyuki Taira, o baixista mais funkier do cenário indie japones. Koyuki começa a se empolgar cada vez mais com a música, com os shows em pequenas live houses de Tóquio, e acaba entrando na banda de Ryusuke quando espanta a todos com seu talento no vocal e ajuda a completar a banda, quando apresenta Yuji Sakurai, ou Saku, um prodígio da bateria e melhor amigo de Koyuki. Assim, está formado o BECK, banda batizada com o nome do cachorro de Ryusuke, mas também conhecida como Mongolian Chop Squad, por que o nome BECK tem outros dois famosos exemplos, o under Beck, famoso por "Loser", e Jeff Beck, um grande nome das guitarras.

Ao mesmo tempo em que a banda vai crescendo, Koyuki também cresce. A história não se centra só na banda, mostrando o romance de Koyuki com Maho, seu treinamento com Saito-san e as várias dificuldades que qualquer um passa pra realizar seu sonho ou simplesmente viver sua vida nesse mundo. E vai além. O mangá trata muito do cenário musical japonês, do cenário indie, das bandas de amigos, da vaidade do sucesso, das live houses minúsculas. Talvez não se atribua a situação de todos os países, mas essa vida de pequenos shows em biroscas seja bem identificável para qualquer um que tenha uma banda de garagem. Com a diferença que as garagens japonesas não são grandes o suficiente pra suportar uma banda e as biroscas japonesas conseguem ser menores do que você possa imaginar.

Exatamente por espelhar o cenário indie japonês que BECK caiu nas graças do público. Não demorou muito pro mangá virar o favorito dos músicos de final de semana e dos muitos que almejam um futuro brilhante no disputado mundo musical japonês. BECK mostra a vida de muita gente que tem na música o sentido de viver, que trabalha pra poder continuar a tocar.

Isso sem contar as várias citações ao rock e ao mundo pop em geral. Diversas capas de discos clássicos são parodiadas em BECK, de Led Zeppelin a Alicia Keys. Buscar as várias citações e aparições de famosos no mangá é uma diversão a parte. Alguns brasileiros também aparecem, por conta do interesse de Sakuishi em esportes, como o MMA e o futebol. Roberto Carlos, Ronaldo e



Entre tapas e beijos...

Wanderlei Silva já fizeram breves aparições nos cenários de BECK.

Sakuishi ainda cita muito o Pro Wrestling, com várias cenas de golpes famosos, como o Shinning Wizard, o triângulo, Argentin Back Bricker, Giant Swing e a famosa ioga de Rickson Gracie.

Além dessas aparições, vemos algumas citações a velhas histórias do rock, como Lucille, a lendária guitarra de Sonny Boy,

baseada numa guitarra de BB King; o sonho onde Freddie Mercury, Kurt Cobain, John Lennon, Janis Joplin, Jimi Hendrix e outros famosos mortos do rock aparecem limpando os restos de um show, o dono da loja de instrumentos Takano, um guitarrista virtuoso, inspirado no gordo Yngwie J. Malmsteen. BECK é um mangá roqueiro sem ser poser, bem apaixonado, mas eclético, como é o cenário no Japão.

O animê

Em 2004, o estúdio Mad House iniciou uma sequência de animês musicais exatamente passando para as telinhas a história de Koyuki e seus amigos. No dia 6 de outubro, o Japão começou a acompanhar BECK também na TV.

O animê também foi um grande fenômeno entre o público e seus DVDs venderam muito bem. BECK tem vinte e cinco episódios que narram metade da história do mangá até o momento. Muitos fãs pedem a continuação, mas a Mad House deixou claro que não há planos de fazer alguma sequência tão breve.

Mas isso não deixa de ser uma decisão acertada. Querendo ou não, BECK nasceu para o mangá. Seu ritmo sempre foi diferente de uma produção para TV, mas a partir do ponto em que o animê termina, a história fica meio arrastada. No mangá,

não faz muita diferença, mas numa mídia com movimento e som, fica difícil agüentar as fases mais problemáticas do mangá, onde tem muito mais falatório do que a ação propriamente dita.

Não que o sucesso da marca não compense, mas a Mad House primou por fazer um trabalho interessante por completo. E a animação de BECK consegue isso, passando ótimos momentos do mangá de forma brilhante e escolhendo a dedo a trilha sonora, uma das melhores trilhas de animê, tendo vendido tão bem quanto a de FullMetal Alchemist e Meitantei Conan (Detective Conan).





Participações especiais

Não é só na trilha sonora que os músicos aparecem em BECK. Alguns personagens ainda recebem vozes de personalidades da música. Rolly, ex-vocalista da banda Scanty (existe uma outra banda com esse nome, com vocal feminino) interpreta Ran, um grande empresário da música, baseado em Yoshiki, ex-X Japan. Okite Porsche, da banda Roman Porsche, interpreta Saito San, o pro-

fessor de guitarra de Koyuki. Paige, papagaio de Saito San que só canta acompanhando boa música, é interpretado por Enazou, da banda Lolita 18gou. E os personagens que cantam no animê são interpretados, claro, pelos vocalistas convidados para a trilha. Koyuki recebe a voz de Kazuya Hirabayashi, ex-husking bee. Chiba canta com a voz de Tatsuzo Ogawa, do YKZ. E Maho tem a voz de Sowelu.



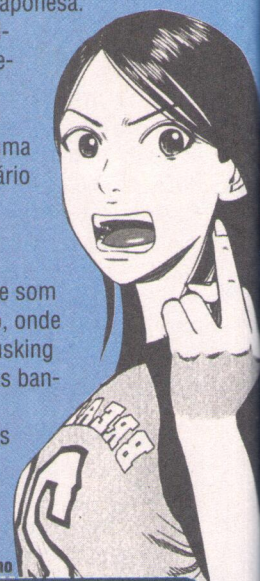
Som de primeira!

Para isso foi chamado um amigo de Harold Sakuishi, Toru Hidaka, líder dos Beat Crusaders.

Além de ter uma das bandas de maior destaque do cenário indie japonês, Hidaka ainda é uma figurinha carimbada entre as bandas independentes do país, fazendo shows com várias delas e ajudando muitas pequenas, mas talentosas bandas, convidando-as para abrir pra eles.

Os Beat Crusaders ainda tinham outra vantagem. Estavam de partida para uma gravadora mainstream, a DefStar Records. Com o suporte do selo, Hidaka pôde fazer uma trilha muito boa, um amálgama de bandas que culminou em dois CDs que se tornaram referência do cenário roqueiro japonês. BECK e KEITH, os dois álbuns que recebem os nomes dos dois cachorros retalhados do mangá compilam as músicas do animê e suas versões originais ou versões alternativas, respectivamente. Para os fãs de animê, foi uma grande surpresa. Até BECK, poucos animês recebiam trilhas que fossem diferentes do j-pop de sempre, das anisong bands e das bandas de visual kei. Muitas pessoas de fora do Japão se surpreenderam com o tipo de som, muito incomum pro que se esperava, da música japonesa.

As bandas que participaram da trilha ainda fizeram um show especial chamado de Rock'n Roll Class Room, que virou uma espécie de lenda do cenário indie japonês. Algumas fotos foram tiradas para revistas especializadas, deixando sem registro de som ou vídeo um show único, onde Beat Crusaders, YKZ, Husking Bee, Typhoon 24 e outras bandas tocaram juntas no mesmo palco as músicas do animê, em sua provável última apresentação ao vivo.



Maho

E continua

O mangá atualmente já tem o dobro de histórias que o animê, e ainda não dá sinais de que vai acabar. Com o sucesso, vieram edições especiais, com brindes baseados nos itens normalmente vendidos em shows, pra angariar fundos. Adesivos, whrist bands e até uma camiseta, feita na Beams, empresa americana tradicional no ramo de camisetas de banda. Os DVDs do animê também seguiram o exemplo, vindo até com toalhas com o logo da banda. Também temos três ótimos guias da série, repletos de referências usadas na mesma,

listagem de instrumentos, entrevistas, etc. Um deles é um grande guia de músicas, onde o autor de BECK, Harold Sakuishi, indica vários álbuns importantes, de vários gêneros e décadas. É um ótimo guia de boa música, incluindo muito blues, hip-hop, reggae, metal, hard rock, progressivo, pop, punk, underground etc.

E o BECK continua na estrada. Com ou sem animê, a banda segue em frente, tentando seu lugar ao sol, fazendo turnês e conquistando fãs, em toda a parte do mundo.

Pequenas pérolas de Eddy Lee

Como toda lenda do rock, o guitarrista e alma do Dying Breed, uma grande banda americana no mangá, Eddy Lee, é dono de algumas ótimas frases.

"Nesse mundo existem dois tipos de pessoas. As pessoas inteligentes e as pessoas honestas. As pessoas inteligentes acham que o que move o mundo é a lei e a moral. Mas eu estou pouco me lixando pra isso" – Eddy Lee

"A guitarra é a personalidade de uma pessoa passando por apenas seis cordas" – Eddy Lee

"Uma pessoa viver por critérios significa que essa vida não é dela." – Eddy Lee

As guitarras de BECK

Gibson Les Paul '58

O jazz player Les Paul encomendou a Gibson uma guitarra sob medida para o seu talento. O primeiro modelo da Les Paul saiu em 1952 e foi a primeira guitarra sólida (sem espaços dentro do corpo) da Gibson. Os modelos feitos entre 1958 e 1960 são considerados os melhores, mas coincidentemente, os menos produzidos. Uma Les Paul dessa época pode custar milhares de dólares. Ryusuke usa uma Les Paul '58, apelidada de Lucille. No mangá, esse episódio é aplicado a Sonny Boy Waters, um blues man, que teria sido assassinado durante um show, criando os buracos a bala no corpo de Lucille. Sonny Boy existe de verdade, mas a Lucille real é de outro guitarrista, BB King, que deu o nome em homenagem a uma mulher que teria sido a causa de uma briga em um show seu. O número de série #8 3001 denuncia que a Lucille de Ryusuke foi feita em 1958, ano em que apenas 484 Les Paul foram feitas. Só isso já elevaria o preço para milhões de dólares. Se o som dela estiver perfeito, como é dito na história, o preço já vai a dezenas de milhões. Se essa Les Paul pertenceu mesmo a algum músico famoso, o preço é inestimável.

Fender Telecaster '68

Leo Fender era dono de uma loja de conserto de rádios, mas pegava bicos arrumando amplificadores para guitarras. Como muitas peças saíam de linha ou eram difíceis de encontrar, Leo começou a fazer amplificadores customizados. Anos mais tarde, ele iria revolucionar a idéia sobre guitarras com a Fender Broadcaster, a primeira guitarra sólida do mundo. Além disso, ela foi a primeira a ter o braço desmontável com apenas 4 parafusos, para facilitar trocas em caso de dano. A Broadcaster mudou de nome e se tornou a Telecaster. Harold Sakuishi tem uma de '68, que se tornou o modelo da primeira guitarra de Koyuki. E a Fender Japan lançou um modelo da Telecaster chamado "Koyuki Model", com direito ao logo do BECK e tudo mais.

Gibson SG Junior

Takano Custom. Na década de 50, a Gibson não tinha nem a sombra de sua fama atual. Mesmo com a ótima Les Paul, a empresa ainda era muito desconhecida. Foi quando a Gibson decidiu mudar todo o estilo, fazendo uma guitarra de corpo fino e linhas agudas, lembrando um peixe. A SG se tornou muito popular na época, e é usada por Angus Young, do AC/DC. O modelo de Koyuki não é o modelo comum da SG, e sim um modelo econômico, mas que nas mãos de Takano San, dono da loja de instrumentos musicais Yngwie, se transformou em outra guitarra.



Gretsch White Falcon

Com a Fender e Gibson trabalhando em guitarras sólidas, o mundo da música em seis cordas parecia pender para esse tipo. Porém, a Gretsch continuava a insistir em seus modelos ocos, com temas western e country. E em 1953, a empresa lançou seu melhor modelo, a White Falcon, com o corpo todo branco perolizado e detalhes dourados, dando uma impressão de alta classe. A guitarra que Saito San empresta a Koyuki é um modelo de 1962, depois que ela passou por algumas mudanças. O som da guitarra é único, somente possível por seu corpo oco.

Musicman Stingray

Leo Fender vendeu sua empresa para a CBS e foi para a Musicman, onde criou esse contrabaixo único. Ao contrário dos baixos que criou para sua antiga empresa, na Stingray, Fender usou uma Humbucker Pickup, que proporciona sons completamente diferentes. Sakuishi escolheu esse baixo para Taira, e para si mesmo. O autor tem muitos instrumentos em sua casa, inclusive uma fake Lucille, feita de uma Les Paul simples, com tiros feitos nos EUA, e uma versão Stratocaster. ➤





Participações especiais

Não é só na trilha sonora que os músicos aparecem em BECK. Alguns personagens ainda recebem vozes de personalidades da música. Rolly, ex-vocalista da banda Scanty (existe uma outra banda com esse nome, com vocal feminino) interpreta Ran, um grande empresário da música, baseado em Yoshiki, ex-X Japan. Okite Porsche, da banda Roman Porsche, interpreta Saito San, o pro-

fessor de guitarra de Koyuki. Paige, papagaio de Saito San que só canta acompanhando boa música, é interpretado por Enazou, da banda Lolita 18gou. E os personagens que cantam no animê são interpretados, claro, pelos vocalistas convidados para a trilha. Koyuki recebe a voz de Kazuya Hirabayashi, ex-husking bee. Chiba canta com a voz de Tatsuzo Ogawa, do YKZ. E Maho tem a voz de Sowelu.

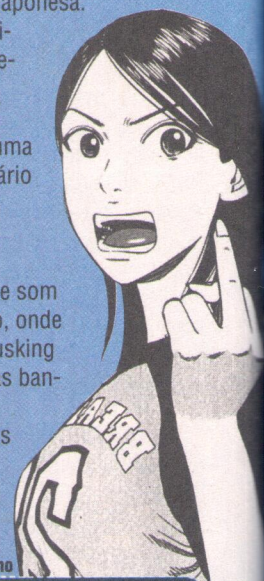
Som de primeira!

Para isso foi chamado um amigo de Harold Sakuishi, Toru Hidaka, líder dos Beat Crusaders.

Além de ter uma das bandas de maior destaque do cenário indie japonês, Hidaka ainda é uma figurinha carimbada entre as bandas independentes do país, fazendo shows com várias delas e ajudando muitas pequenas, mas talentosas bandas, convidando-as para abrir pra eles.

Os Beat Crusaders ainda tinham outra vantagem. Estavam de partida para uma gravadora mainstream, a DefStar Records. Com o suporte do selo, Hidaka pôde fazer uma trilha muito boa, um amálgama de bandas que culminou em dois CDs que se tornaram referência do cenário roqueiro japonês. BECK e KEITH, os dois álbuns que recebem os nomes dos dois cachorros retalhados do mangá compilam as músicas do animê e suas versões originais ou versões alternativas, respectivamente. Para os fãs de animê, foi uma grande surpresa. Até BECK, poucos animês recebiam trilhas que fossem diferentes do j-pop de sempre, das anisong bands e das bandas de visual kei. Muitas pessoas de fora do Japão se surpreenderam com o tipo de som, muito incomum pro que se esperava, da música japonesa.

As bandas que participaram da trilha ainda fizeram um show especial chamado de Rock'n Roll Class Room, que virou uma espécie de lenda do cenário indie japonês. Algumas fotos foram tiradas para revistas especializadas, deixando sem registro de som ou vídeo um show único, onde Beat Crusaders, YKZ, Husking Bee, Typhoon 24 e outras bandas tocaram juntas no mesmo palco as músicas do animê, em sua provável última apresentação ao vivo.



Maho

E continua

O mangá atualmente já tem o dobro de histórias que o animê, e ainda não dá sinais de que vai acabar. Com o sucesso, vieram edições especiais, com brindes baseados nos itens normalmente vendidos em shows, pra angariar fundos. Adesivos, whrist bands e até uma camiseta, feita na Beams, empresa americana tradicional no ramo de camisetas de banda. Os DVDs do animê também seguiram o exemplo, vindo até com toalhas com o logo da banda. Também temos três ótimos guias da série, repletos de referências usadas na mesma,

listagem de instrumentos, entrevistas, etc. Um deles é um grande guia de músicas, onde o autor de BECK, Harold Sakuishi, indica vários álbuns importantes, de vários gêneros e décadas. É um ótimo guia de boa música, incluindo muito blues, hip-hop, reggae, metal, hard rock, progressivo, pop, punk, underground etc.

E o BECK continua na estrada. Com ou sem animê, a banda segue em frente, tentando seu lugar ao sol, fazendo turnês e conquistando fãs, em toda a parte do mundo.



Tropical Gorilla

■ **Em BECK:** Fizeram "Big Muff" (brainstorm), uma das músicas do BECK. Apesar de agitada, ela é bem diferente de "Spice of Life" ou "Like a Foojin", principalmente por não usar hip-hop.

■ **Fora de BECK:** O Tropical Gorilla é uma banda de ska comandada pelo gordão e feioso Cim, figura que aparece em diversos cliques dos Beat Crusaders, como "Hit in the USA" e "Feel". Recentemente, eles gravaram um disco de colaboração com o BeCr, chamado de Cell No 9, que será seu sexto álbum.



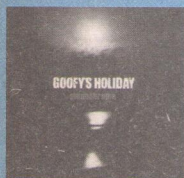
Shinobu Watanabe

(vocal do Asparagus, ex-Captain Hedgehog)

■ **Em BECK:** Fez "Face", música que Ryusuke teria composto para Maho, e que não mangá se chama "Sister".

■ **Fora de BECK:** Ele foi do Captain Hedgehog, quando fez um disco junto com os Beat Crusaders. Hoje, ele está com o Asparagus, uma banda feita de dissidentes de outras bandas, que tem feito muito sucesso. Seus outros membros são: Jun'ichiro Yamashita (ex-Nice Marbles) e Masakazu Ichinose (ex-Popcatcher). O Asparagus está no selo Pizza of Death, um dos mais influentes selos do J-Loud, que tem o Hi-Standard, Ken Yokoyama e Hawaiian6, entre outros (O Hi-Standard é conhecido internacionalmente e já figurou em uma coletânea de skate rock no Brasil, na Revista da 89).

Goofy's Holiday



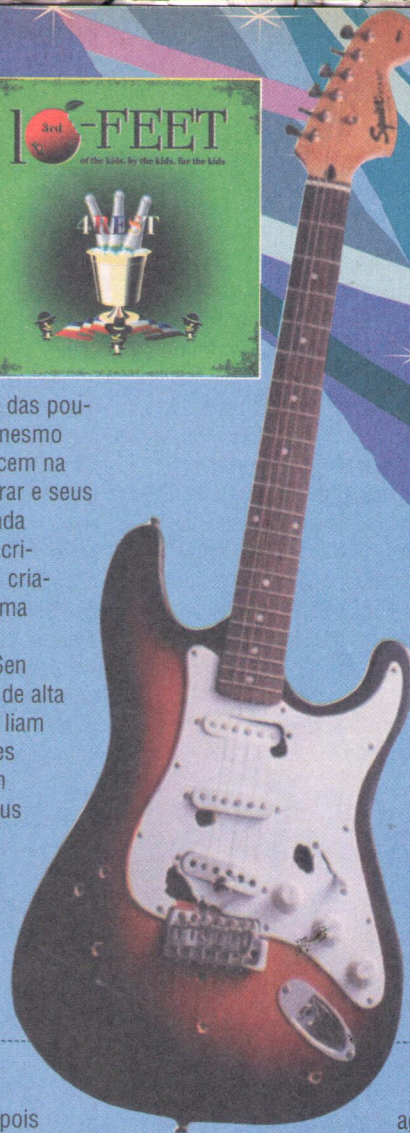
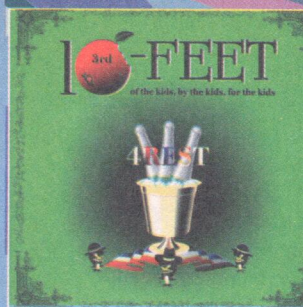
■ **Em BECK:** Tocaram "Piece of Tears" e "Journey", música da banda Musicman, onde Taira tocava antes de ir pro BECK.

■ **Fora de BECK:** A banda,

10-Feet

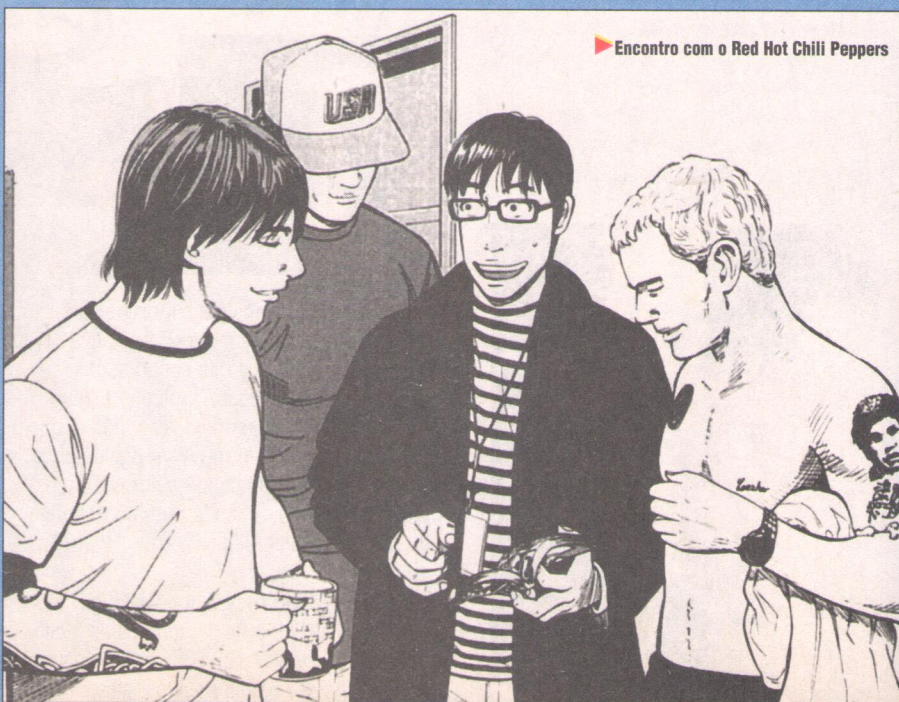
■ **Em BECK:** Tocam a única balada do BECK, "Slip Out", nome dado para "Little More than Before", que Takuma, vocalista e guitarrista, diz ser uma música sobre querer ser uma pessoa um pouco melhor.

■ **Fora de BECK:** O 10-Feet é uma das poucas bandas que se mantêm indie mesmo com o sucesso. Seus cliques aparecem na MTV, suas músicas tocam sem parar e seus shows estão sempre lotados e, ainda assim, eles não saem do selo que criaram, o Badass Records. A banda, criada no colégio, como atração pra uma feira estudantil, originalmente, se chamava 1000 Feet, em japonês, Sen Feet, pra dizer que era uma banda de alta escala. Mas como muitas pessoas liam em inglês "One Thousand Feet", eles baixaram pra um valor onde o som não mudasse muito, "Ten Feet". Seus destaques vão para as letras existencialistas, sempre positivas e o som, misturando hardcore, bossa nova, reggae e outros estilos. (é minha banda japonesa favorita).



cover de "Plush"), que agradou em cheio o público americano.

Apesar do sucesso, a banda teve muito azar com seus bateristas. Foram quatro em nove anos de carreira.



► Encontro com o Red Hot Chili Peppers

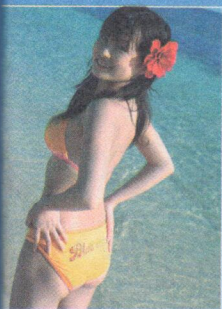
Meister



■ **Em BECK:** Foi a cara do The Dying Breed, a banda americana que Koyuki e seus amigos adoram. Tocaram também o primeiro tema de fechamento da série, "My World Down".

■ **Fora de BECK:** A banda é um projeto do guitarrista Ryo Matsui, ex-The Brilliant Green. Ele chamou artistas japoneses e de outros países para colaborar no Meister. Entre eles, o inglês Nick Beggs, do KajaGooGoo, Mark Gardener e Loz, ex-Ride, BONNIE PINK (da trilha de Samurai X/Rurouni Kenshin), entre outros nomes da música independente internacional. A banda tocou músicas para comerciais da Sony e da Panasonic, e também para o PSX, o PlayStation com HD.

Mio Saeki

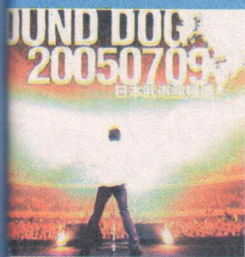


■ **Em BECK:** Ela interpretou Chiemi Kuniyoshi, cantora pop que Koyuki adora.

■ **Fora de BECK:** Mio é uma Gravure Idol e cantora nas horas vagas. Seu trabalho em BECK foi o primeiro com animês.

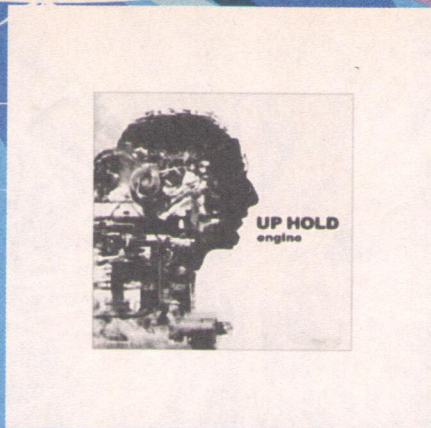
Ela também canta o tema de School Rumble e Mahoraba Heartful Days.

Kazuya Nishioka



■ **Em BECK:** Produziu algumas faixas, como a Moon on the Water, versão Sowelu. Também interpretou o Belle Ame, banda pós-visual kei que é o atual grande projeto de Ran.

■ **Fora de BECK:** É um grande nome das anisongs. Fez músicas para Weiss Kreuz, FullMetal Alchemist e Tennis no Oujisama. Além disso, faz parte do Hound Dog, uma banda de hard rock, conhecida entre os fãs de Naruto pelo primeiro tema do animê. Trabalha como compositor, engenheiro de som, produtor e instrumentista de apoio, por exemplo, nos shows da boysband V6 (primeiro tema de InuYasha).



UP HOLD

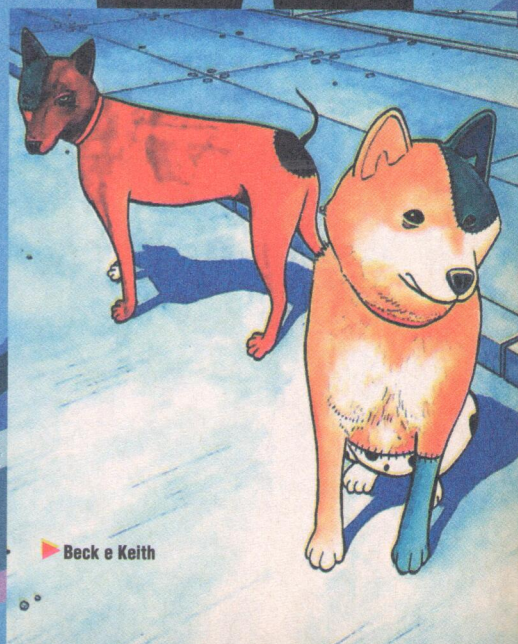
■ **Em BECK:** Foram eles que criaram a música "Endless Traveling Map/ by her", do BECK.

■ **Fora de BECK:** O UP HOLD está em um dos maiores selos do J-Loud, o Limited Records, que tem o B-Dash, o Muramasa, o SQUEEZE!!, o 175R (InagoRiders), o Shakalabbits e o Locofrank.

Sowelu

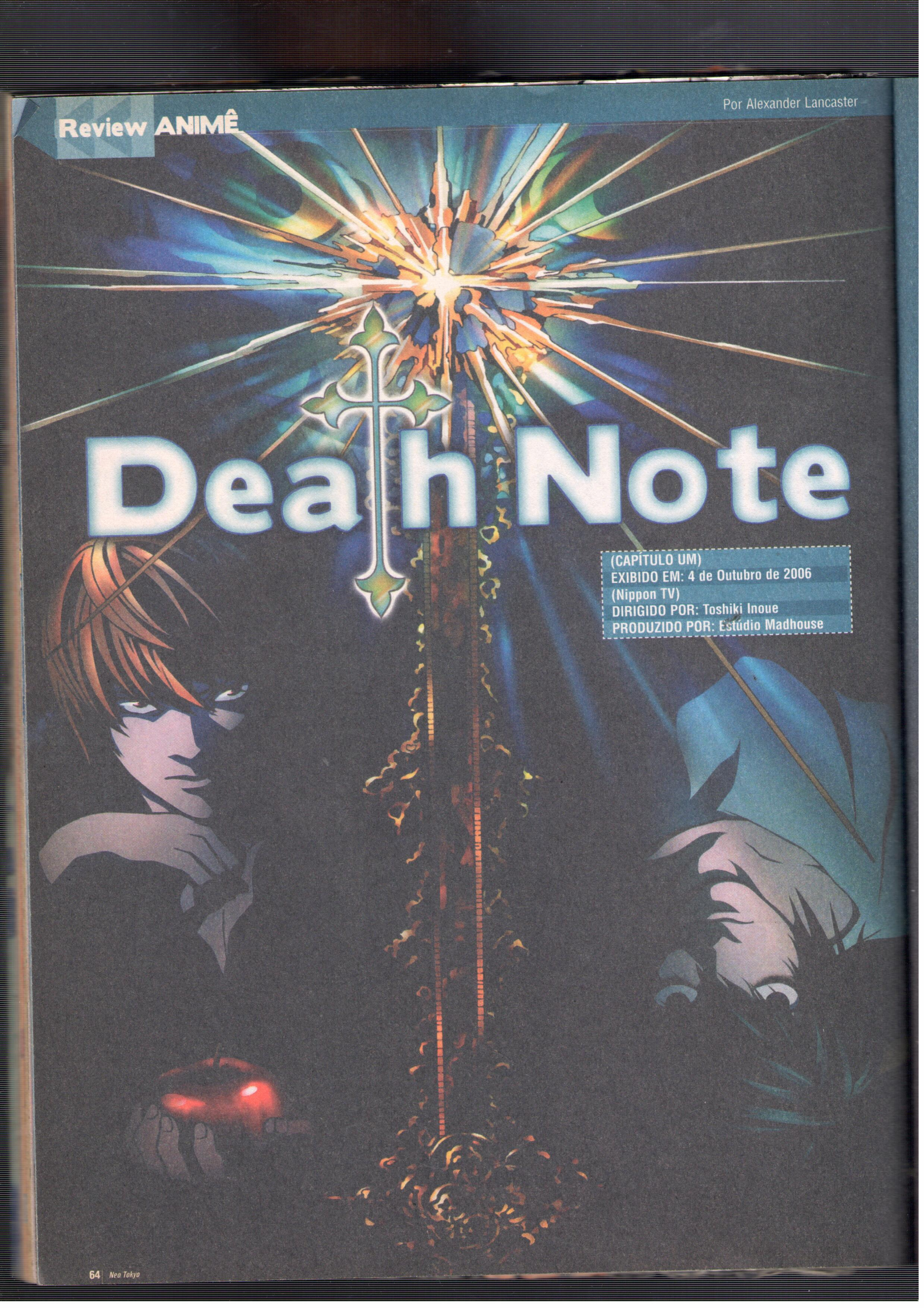
■ **Em BECK:** Foi a voz de Maho Minami, irmã de Ryusuke e amor de Koyuki, quando ela cantava, e fez dueto com Kazuya Hirabayashi.

■ **Fora de BECK:** Foi uma Gravure Idol, usando o nome Aki Harada e tendo participado do tradicional programa infantil Ponkikids, mas hoje, considera essa fase de sua vida um erro e não toca no assunto. É filha de americano, de descendência irlandesa. Teve sua estréia alardeada por participar do trio japonês que cantou a música tema da Copa do Mundo 2002, quando ela e a dupla Chemistry dividiram os vocais com talentos coreanos em "Let's Get Together Now". Mais tarde, ela iria cantar "I Will", um dos temas de fechamento de FullMetal Alchemist e também seria convidada a cantar com a dupla do m-flo, em duas músicas. No single de "Do You Remember That?", ela colocou "Moon on the Water", a bela balada de BECK, como lado B. ■



Beck e Keith

Death Note

The background of the cover is a dark, textured blue. At the top center, a bright, multi-colored starburst of light radiates outwards, with a large, ornate, silver cross-like symbol in the center. Below this, the title 'Death Note' is written in a large, white, sans-serif font. In the lower-left corner, a character with short, reddish-brown hair and a serious expression is shown from the chest up, wearing a dark jacket. In the lower-right corner, another character with dark hair and a blue jacket is shown from the chest up, looking upwards. A vertical stream of golden, shimmering particles flows from the starburst down towards the bottom center of the cover.

(CAPÍTULO UM)

EXIBIDO EM: 4 de Outubro de 2006

(Nippon TV)

DIRIGIDO POR: Toshiki Inoue

PRODUZIDO POR: Estúdio Madhouse

Sinopse

Suspense sobrenatural. Para os que não leram a Neo Tokyo 07: Raito Yagami é um adolescente inteligentíssimo e entediado que encontra por acaso um caderno misterioso que lhe permite matar qualquer cujo nome seja escrito no mesmo. E decide fazer uma limpeza geral no mundo, acabando com todos os criminosos. Como a polícia não quer perder seu emprego, aí começa a caçada...

Review

Este review faz parte de uma leva escrita na semana de estréia das novas séries (e novas temporadas de séries não tão novas) no Japão. E tem como destaque três estréias baseadas em sucessos da Jump: Busou Renkin, D. Grayman (que serão publicados na próxima edição) e, neste caso, Death Note – que é a grande estréia de todas elas, a mais esperada, a mais comentada, o grande mega-hit deste ano.

Compreensível. Um animê é na verdade um grande comercial de televisão com 26 minutos, divididos em dois blocos. O seu objetivo é, essencialmente, difundir e vender mais quadrinhos, que no Japão – como esta-

mos carecas de saber – são uma indústria milionária. Isso justifica altos investimentos, e gera por tabela mais produtos com a marca da série. Porém, Death Note é um caso especial: o seu mangá já foi concluído. E sacudiu não apenas o mercado de quadrinhos, mas também gerou um hit cinematográfico por antecipação, que já tem praticamente garantida a versão americana para Hollywood.

Então, por que o animê? Claro, para expandir ainda mais a potencialidade de uma marca que desafiou todas as regras do que se espera de um título Jump. E sabemos que muito está se investindo na grife Death Note. Isso se reflete no desenho, e, à primeira vista, nem precisava tanto. Death Note, apesar de seu tempero sobrenatural e de eventualmente apresentar grandes cenas de ação é essencialmente um animê de suspense e de investigação, onde cada passo dos personagens é verbalizado e discutido. Em miúdos, ele é um animê cerebral por natureza, e isso apenas adiciona mais um fator inesperado ao sucesso do mangá original: quem diria que uma história tão cerebral conseguiria mobilizar tanto os leitores?

Mas é justamente essa natureza o que torna a proposta de um animê de Death Note tão... econômica. Sabemos que a animação japonesa por natureza não é fluida – ela usa enquadramentos, cortes e narrativa para enovelar o espectador em suas tramas. Essa escola de animação surgiu por motivos econômicos e acabou definindo para sempre o que conhecemos hoje em dia como estética do animê. Logo, Death Note não precisa de grandes efeitos especiais na maior parte do tempo; bastaria que seu diretor tivesse mão segura e conduzisse eficientemente a narrativa, que a série já estaria garantida, sem prejuízo conceitual – seria muito provável seguir em modo econômico sem perda de qualidade técnica e guardar o grosso dos recursos para as seqüências de ação já previstas dentro das histórias. Nenhum espectador teria do que reclamar – os personagens passam mais tempo confabulando, mesmo. Por outro lado, pelo peso da própria grife, já era esperado que se investisse muito dinheiro na série. Esse dinheiro teria que ir para algum lugar – e isso obrigatoriamente teria que ser visível na tela.



Chegamos ao ponto...

O resultado: temos um animê com qualidade de longa-metragem na televisão. Sem brincadeira.

A computação gráfica, dá o tom nos cenários, mas ela é absurdamente bem feita, a ponto de nas (curtas) tomadas externas, as visões da cidade chamem a atenção sem que percebamos necessariamente a técnica por trás delas. A fotografia também adiciona uma valorização de tons sépia que beira o monocromático, mas que parece refletir a visão de Kira sobre o mundo ao redor. Ele é um mundo organizado e asséptico, mas triste. Em determinados momentos, em closes e movimentos determinados, a animação adquire uma movimentação mais fluida, lembrando longas-

metragens como Akira (de Katsuhiro Otomo). No entanto, temos uma prévia do que será a animação nos momentos mais agitados da trama, na cena do atropelamento de um motoqueiro que tentou abusar de uma mulher, e quando Raito decide usar seu cader-ninho em massa. Para quem duvidava da capacidade de Death Note empolgar em outras mídias, dada sua natureza verbal, essa seqüência é de arregalar os olhos. O tom operístico da trilha sonora só ressalta a natureza "faustiana" da história. Os movimentos de câmera, que correm para os personagens na hora dos closes dramáticos, só intensificam essa sensação.

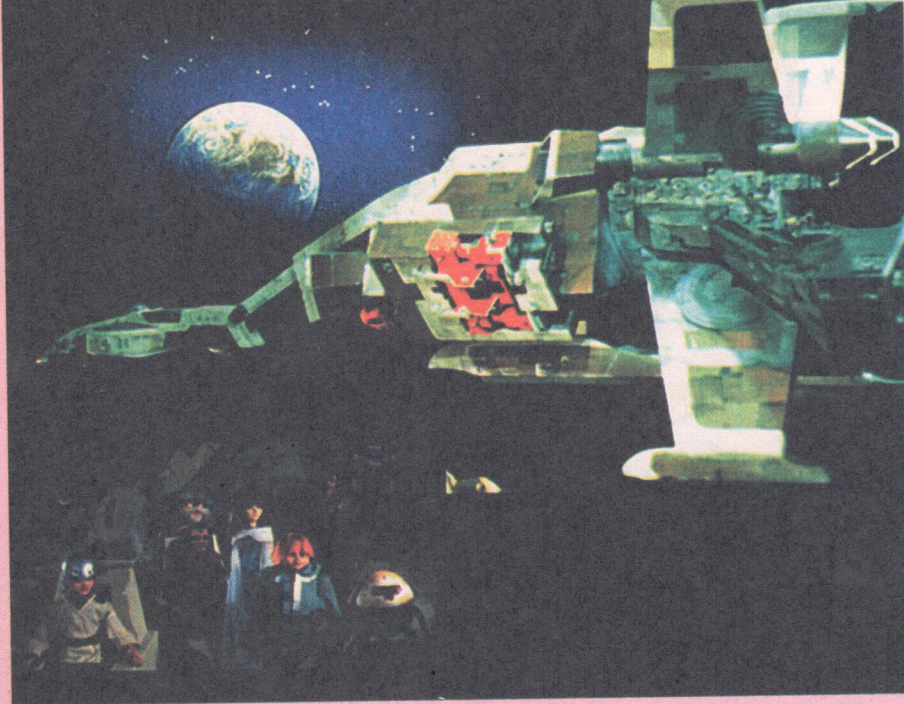
O roteiro também não se limita a ser transcrito, embora

tudo o que esteja no mangá esteja presente no animê. Digamos que o que é inserido é o que não nos foi permitido prestar atenção. Temos uma idéia mais clara da vida escolar de Raito e não deixa de ser curioso que isso dê margem a novas interpretações quanto ao personagem. Raito é incapaz de prestar atenção às coisas boas da vida. Se repararmos bem, ele não tem amigos. As meninas o olham e ele nem percebe – sua mente só parece captar o pior do mundo que o cerca, compilando cada crime brutal divulgado pela mídia (cá entre nós, uma terapia e uma namorada fariam horrores pelo sujeito, antes do caderno surgir em sua vida). Detalhes que eram óbvios por omissão se tornam visíveis e deixam

muitas coisas claras para quem se interessar em perceber.

Não vamos aqui tomar o ponto de vista de quem já leu todo o mangá; estamos resehando o primeiro capítulo do animê e apenas o primeiro capítulo. Mas do ponto de vista de quem não sabe o que está esperando da série, podemos dizer que ela promete, e muito. Com grande excelência visual – intensificada pelo widescreen da TV de alta definição digital japonesa – uma direção que adiciona muito à história recontada e mais uma execução irretocável, Death Note promete ser não apenas o grande animê do ano, mas um marco para ser lembrado nos animês por muitos e muitos anos. Sem exageros. ■■

The Star Fleet!



A resposta começa no distante final dos anos setenta, com o produtor Kimio Ikeda. Entusiasmado com o sucesso ainda presente, na época, da série Thunderbirds e com o estouro mundial do sucesso Guerra nas Estrelas; e percebendo que ninguém até então tentou produzir no Japão nenhum material em supermaraton - a técnica de animação por bonecos criada por Gerry a Sylvia Anderson para suas séries na Inglaterra - ele convocou o criador Go Nagai, extremamente popular por conta de suas séries de Super Robots, subgênero que é composto de um robô gigante com superpoderes e golpes especiais, usualmente combatendo outro robô gigante a cada episódio, enviado por um império alienígena ou uma organização maligna. Só conhecemos uma das últimas séries do gênero, Pirata do Espaço, quando o gênero já estava em decadência.

Em todo caso, havia um bom motivo para chamar Nagai para o projeto - Dinheiro. Animar bonecos sairia caro, e o nome de Nagai serviu para atrair investidores. Logo a série ganhou nome - Bomber X - um cast de personagens bem previsível, como de costume no gênero (o herói adolescente impetuoso, a mocinha, o velho experiente, etc.) e

uma equipe de efeitos especiais comandada por Michio Mikami, que arrogantemente declarou pretender fazer algo "ainda melhor do que Thunderbirds" - um objetivo muito difícil, se pensarmos que a equipe decidiu começar do zero com uma técnica que os Anderson levaram anos a fio refinando.

Infelizmente o resultado foi um tanto limitado

Os primeiros testes deixaram os personagens andando a passo-de-ganso, o que forçou os animadores a uma solução econômica: evitar mostrar as pernas dos bonecos nas cenas de movimentação, deixando as cenas de corpo inteiro para quando os personagens estivessem parados. Outro problema foi mostrar emoções nos bonecos. A solução dos Anderson era simples: trocar de cabeças nas cenas que exigiam emotividade. Cada personagem tinha um rosto que sorria, outro zangado, outro triste e a solução para isso em Bomber X passou a ser jogar tudo nas costas do roteirista, que se incumbiria de escrever diálogos longos para que os dubladores se encarregassem de passar emoção através deles.

O que Brian May, guitarrista do Queen; Eddie Van Halen, guitarrista do Van Halen; Go Nagai, criador de séries como Devilman, Mazinger Z, Getter Robot, Pirata do Espaço e Bonecos ao estilo Thunderbirds têm em comum? Conheça agora.

Por Alexander Lancaster

Space Opera

Mas e quanto à série em si? No ano 2300, o Sistema Solar está em paz após uma devastadora "Terceira Guerra Espacial". A Força Terrestre de Defesa mantém essa paz sediada em uma base lunar. Tudo permanece tranquilo até o surgimento do Império Gelmar, que invade o Sistema Solar atrás de uma força desconhecida e devasta as tropas sediadas em Plutão, que estavam no meio do caminho. Em meio a essa emergência, a Força é entregue ao comando do Dr. Bonn, que acaba construindo uma nave gigante, o Bomber X - que como de costume nas produções de Nagai feitas na época, se torna um robô gigante. E naturalmente o nosso professor escolheria três pilotos muito jovens e muito impetuosos ao invés de alguém com mais experiência de janela. Ou seja, mais do mesmo, apenas em roupagem nova.



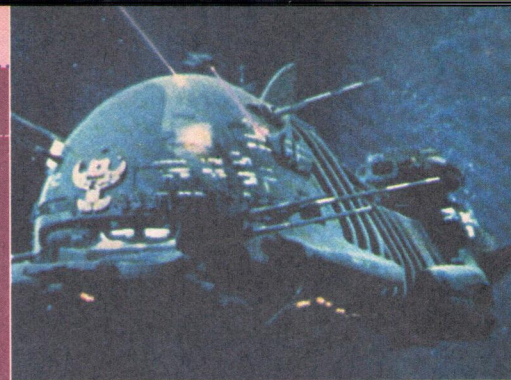
No final das contas a série acabou não dando muito certo.

Ironicamente, foi na mesma Inglaterra de onde vieram as séries de Supermaronation originais de Gerry e Sylvia Anderson, que Bomber X – rebatizada de Star Fleet – encontrou um terreno extremamente fértil de crescimento, a ponto de, após os capítulos terem sido exibidos com extremo sucesso, os licenciadores terem encomendado uma nova temporada da série – o que se tornou impossível pelo fato dos bonecos já terem sido destruídos.

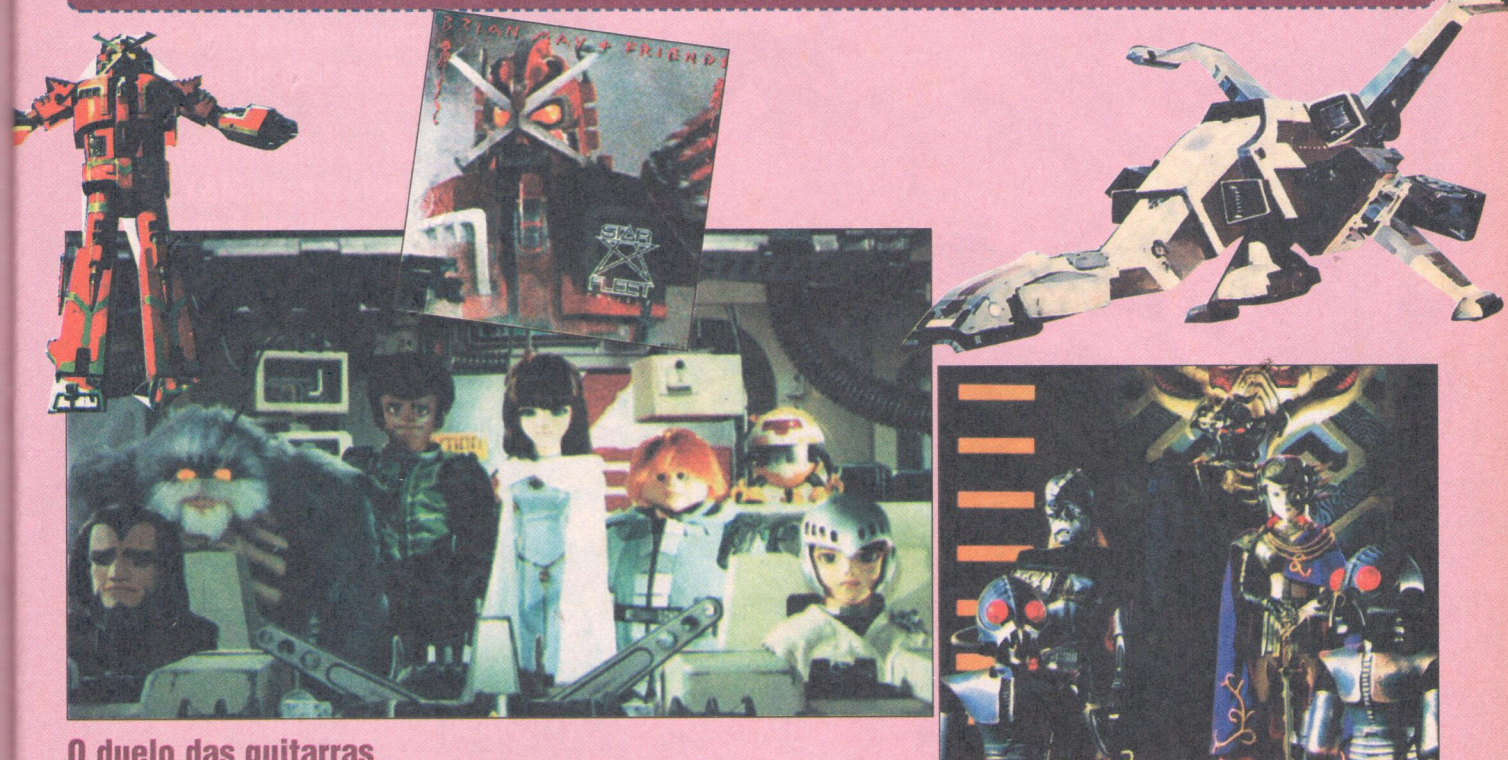
Apesar de tudo, ainda era uma série de Super Robots de Nagai, com forte carga

dramática, e a grosso modo o que aconteceu aqui foi o mesmo que aconteceu no Brasil com Pirata do Espaço. Se no Japão a série foi o penúltimo espasmo do gênero nas mãos de Nagai, e se tornou uma mera nota de rodapé na história dos animês, no Brasil as aventuras de Joe e Rita contra o império invasor da vez acabou por marcar época, independentemente dos seus defeitos.

Na Inglaterra não foi diferente. O sucesso foi tanto que, segundo consta, o próprio Gerry Anderson se mostrou extremamente preocupado com a competição que ela poderia fazer à sua nova série de então,



Terrahawks. E com o tempo, Star Fleet ganharia status de cult e faria fãs inusitados, como Brian May. E aqui entra a trilha sonora que se tornaria lendária para muita gente.



O duelo das guitarras

O tema "Star Fleet" foi composto originalmente por Paul Bliss, que até então não havia feito nenhuma soundtrack para nenhuma produção. E a canção de encerramento (o tema de abertura da versão inglesa era um mero tema instrumental) despertou a atenção de Brian May, guitarrista do Queen e o principal sustentáculo da consistência musical da banda (cá entre nós: achavam que o resto do Queen eram só "os caras que acompanhavam o Freddie Mercury?"). Introduzido ao seriado por seu filho, que não perdia um episódio. Bem, fiquemos com suas palavras:

"Havia um par de versos no finalzinho da música que real-

mente aprisionaram a minha imaginação, então eu tentei entrar em contato com o cara que a escreveu, o Paul Bliss, que não estava com tempo livre na época. Então eu fiz alguns arranjos sobre um par de versos e aumentei um pouco o material no meio (N. do R.: May provavelmente se refere ao espetacular duelo de guitarras entre ele e Eddie Van Halen que preencheu boa parte dos oito minutos da música). Mais tarde pude falar com Bliss, que disse ser uma pena que não pudéssemos nos encontrar no começo, porque ele tinha escrito uma letra maior no meio da canção, mas era tarde demais para o projeto."

A música foi gravada em apenas um dia. "Eu acho que foi a coisa mais aventureira e ambiciosa que poderíamos tentar. Estávamos todos nervosos e tensos. Acho que dá para se dizer isso pela forma que nós tocamos. De modo geral nós não nos conhecíamos uns aos outros, e foi tudo muito elétrico. Todos olhávamos um para a cara do outro e nos perguntávamos o que diabos iria acontecer depois; foi muito divertido. Voltei para casa totalmente exausto e com uma dor de cabeça daquelas, mas muito, muito feliz."

Nós não conhecemos Star Fleet no Brasil, mas aqueles que assistiram a programas como o

finado Som Pop na TV Cultura, durante os anos oitenta, ou escutaram o programa "A Revolta das Guitarras", nos tempos idos do Fluminense FM no Rio de Janeiro, se lembram da música, ou, no caso do programa de televisão, do videoclipe onde a cabeça flutuante de Brian May contracenava com robôs gigantes e marionetes desenhadas ao estilo animê. O disco, em vinil, foi lançado pela EMI-Odeon e se tornou uma grande raridade que, com sorte, pode ser encontrada em sebos.

Vale a pena. A grosso modo, a versão integral de May e Halen pode ser considerada uma séria candidata a melhor anisong de todos os tempos. ■

Boletim Shonen Jump



O primeiro volume de 2007, que saiu no dia 4 de dezembro, marcou a estréia do mangá Blue Dragon Rai Grado, baseado no game de Xbox 360. A história tem Takeshi Obata, de Death Note, desenhando com um traço completamente diferente de seus trabalhos anteriores, e roteiro de Tsuneo Takano. A história deve pegar as páginas coloridas da edição e terá 58 páginas.

No segundo volume, estréia Jinriki Keiyakusah M&Y, de Akira Akatsuki, descoberto no concurso de talentos da revista. O autor foi assistente de Katsura Hoshino, autor de D. Grayman e publicou algumas histórias soltas entre 2003 e 2006, sendo que M&Y será sua estréia na revista principal. O traço é bem interessante, mas ainda não há detalhes da história.

No terceiro volume, estréia Juki Ningen Jumbor, de Hiroyuki Takei, autor de Shaman King. A sinopse não é muito clara, mas é um mangá de aventura, numa era de grandes construções. Pode ser a chance de Takei se reconciliar com o público, que não gostou de seu Shaman King incompleto. Takei chegou a deixar uma mensagem na história. O personagem principal, Yo, aparece na primeira e na última página da última história segurando uma tangerina, mikan, em japonês. Mikan também pode significar, em outra leitura, "incompleto" ou "por completar".

No geral, as grandes séries da revista continuam:



Naruto

A morte de um personagem muito importante muda o comportamento de alguns ninjas do Konoha Gakure, enquanto Naruto continua desenvolvendo a evolução do Rasengan.



Bleach

Continua a saga dos Arrancar (ou Arrankar) – que são Hollows sem máscaras que ganharam poderes de Shinigamis. Eles são liderados por Sousuke Aizen e moram no Hueco Mundo.



One Piece

Novo tripulante na turma de Luffy (Ruffy, para alguns, no Brasil). E a morte de um importante amigo. A saga do Grand Line continua com revelações da família D e o movimento dos maiores piratas dos mares.



Eye Shield 21

O Christmas Bowl se aproxima. E, finalmente, vemos o esperado jogo entre o Deimon Devilbats contra o Oujo White Knights. Shin contra Sena, Trident Tackle contra Devilbat Ghost, no prometido combate.

Assuntos relacionados

Naruto

Novidades no Japão e no Brasil!

Essa nem os mais otimistas esperavam. A Shonen Jump finalmente anunciou o final da fase dos episódios fillers (que contam histórias não ligadas à história original, criadas para "segurar as pontas", enquanto o mangá se adianta o suficiente). A data para a exibição da nova fase no Japão é dia 15 de fevereiro de 2007, e junto com as novas aventuras, a série ainda mudará de nome, a partir dessa data o animê passará a ser chamado de *Naruto – Shippuu-den* (*Naruto: Crônicas do Furacão*). Esse será o título do próximo filme da série, que será lançado nos cinemas no meio do ano de 2007 e mostra um Naruto bem mais velho, três anos depois do treinamento com Jiraya.

No Brasil, o Cartoon Network confirmou a estreia da série para o dia 1º de janeiro, às 22h30. A série deve ser exibida de segunda a quinta, nesse mesmo horário (lembrando que os 52 episódios iniciais já estão traduzidos). A série será lançada também em DVD, porém, ainda não podemos passar maiores detalhes.



Takehiko Inoue

Por Fabio Satoshi Sakuda

Na revista de cultura masculina Switch, Takehiko Inoue deu suas pistas para o final de Vagabond. A matéria mostrava os três dias em que Inoue foi para Hokkaido, em férias bancadas pela revista. Em troca, falou em primeira mão sobre o fim de Vagabond, que se aproxima. Pra quem leu o livro, ou conhece a história do mais famoso samurai do Japão, sabe que depois da batalha com Sasaki Kojiro, Musashi abandona as espadas e se dedica à arte. Aliás, suas pinturas são tão excêntricas quanto foi sua técnica com katanas. Numa época em que todos empunhavam as espadas com ambas as mãos, Musashi empunhou uma em cada mão, sendo que cada espada pesa, em média, 4 quilos. Lutava assim. E vencia. Sua arte trazia esse mesmo peso, com linhas longas e firmes, coisa realmente possível apenas para poucos. As pinturas de Musashi exibiam seus talentos físicos, tanto quanto suas batalhas com espadas.

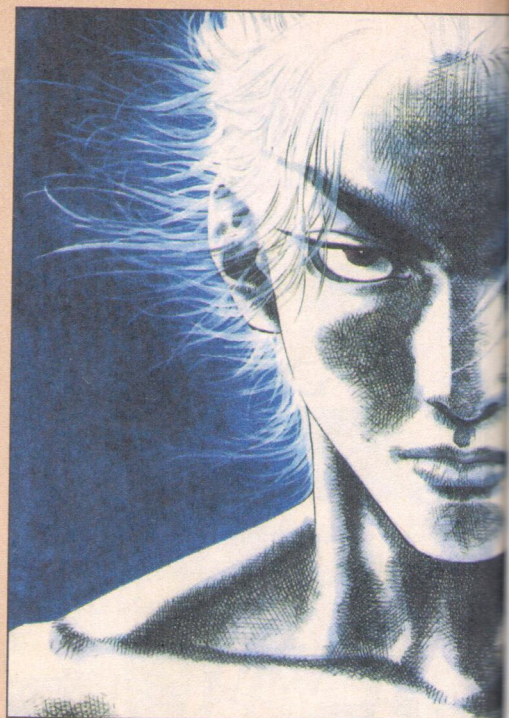
Takehiko diz que pode não usar Funajima, ilha onde aconteceu a batalha entre Musashi e Kojiro. Historicamente, isso seria um erro, pois é um dos momentos mais importantes da vida de Musashi. Porém, só sabemos como vai ser o final quando ele acontecer. Takehiko se explica "A batalha entre Musashi e Kojiro é um embate decisivo entre eles. Pela história, isso ocorreu numa espécie de torneio, com público e tudo, mas eu não quero desenhar esse tipo de universo. A própria história

é incerta, já que só temos a palavra do próprio Musashi, sem nenhuma foto ou testemunho escrito. Então, acho que não vou usar a ilha, nem nada. Somente a batalha deles." E a decisão da batalha será o último momento do mangá. De acordo com o autor, Vagabond é uma história do samurai Miyamoto Musashi. E a vida de samurai dele acaba ali, depois de lutar com Kojiro. Não deve ter nem uma página a mais depois da luta. E a luta também deve ser breve. Ele se confessa ao público "não consigo mais estender a estória". Vagabond não deve se prolongar tanto.

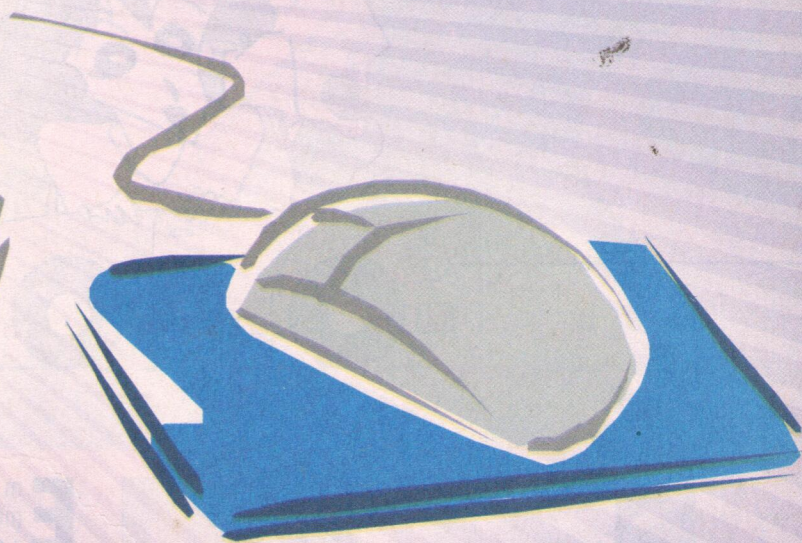
Ainda, Takehiko Inoue disse que o fim de Vagabond pode ser o fim de sua carreira. Ele pensou seriamente em largar a carreira de mangaká e ainda está em dúvida. Seus motivos estão basicamente na vida corrida que leva.

Porém, na internet, já correm boatos. A editora onde estão alguns ex-companheiros de Shonen Jump, inclusive Tsukasa Hojo, de quem foi assistente, estaria de olho em Inoue para motivar as vendas da Bunch

Comics. E, provavelmente, com uma continuação de Slam Dunk, a exemplo do que já acontece com séries como Southern no Ken e Angel Heart. Inoue disse que a história de Slam Dunk acaba ali mesmo, e que não acontece nada depois. Mas ele terminou voltando aos personagens em uma ocasião, a pedido da mesma Switch. E pode ter algumas idéias para mais um mangá de basquete. As apostas são de um mangá sobre basquete profissional, com os personagens já adultos, em times diferentes. ■■



Para deixar seu computador
do jeito que você sempre quis!



(11) 3855-1000

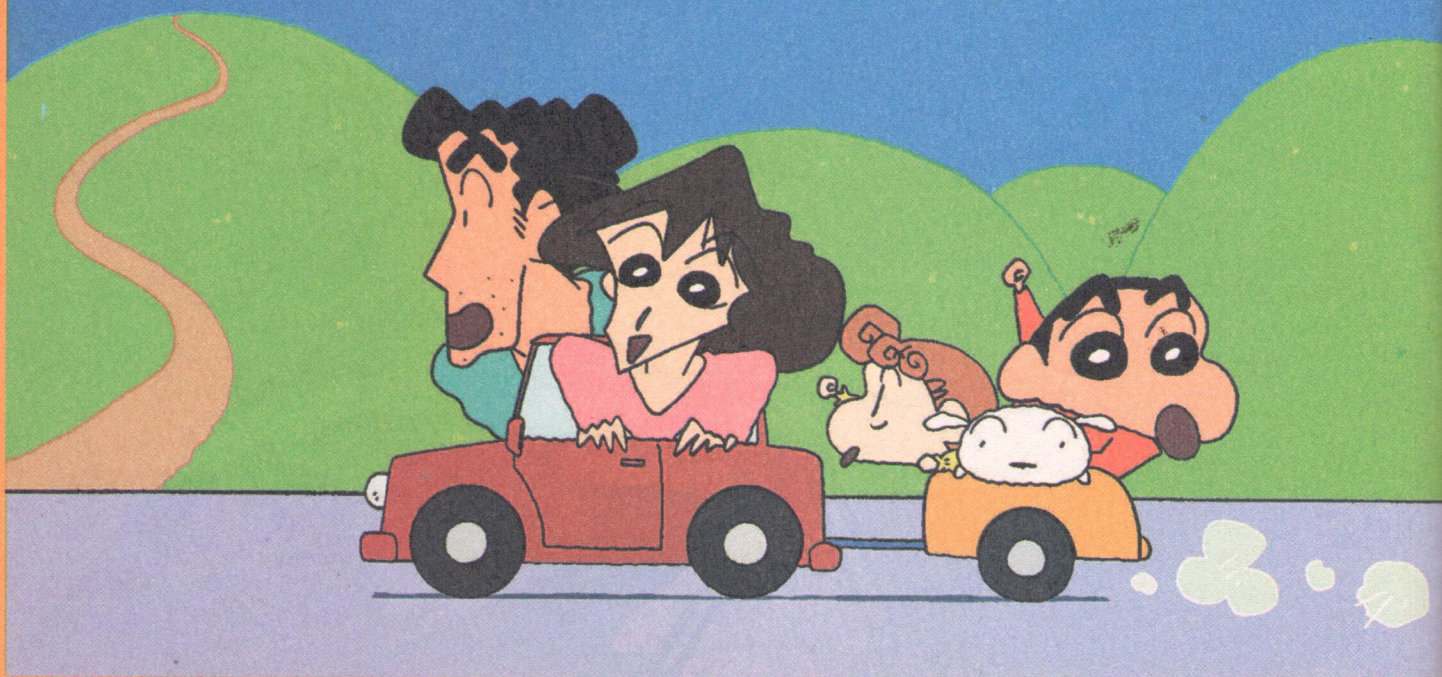
www.escala.com.br



EDITORA
escala

Conversamos com Deborah Amodio, diretora da Swen Entretenimentos, responsável pelos animês exibidos na Rede TV! Por Junior Fonseca

Em grande estilo!



Em tempos difíceis para os fãs de animação japonesa (os animês), onde a guerra de audiência está cada vez mais dura e a censura cada vez mais rigorosa (pelo menos para alguns casos, já que em outros, como nas novelas globais, podemos perceber que há dois pesos e duas medidas para a classificação etária), foi uma grata surpresa quando a Rede TV! estreou em sua programação o programa TV Kids, uma nova opção (e talvez até então única na TV aberta) para os jovens que à tarde estão em casa e não tinham opção a não ser telenovelas. Quem sabe, não estamos vendo a chegada de uma nova era dos animês na televisão? A popularidade desse segmento não pára de crescer e o mercado não pára de aumentar. Alguns mais otimistas já anunciam que a Rede TV! poderá representar o que a extinta Manchete foi para uma grande geração de fãs...

Aproveitando, tivemos um breve bate-papo com Deborah Amodio, advogada e diretora da Swen Entretenimentos. A executiva atua na área de produção e distribuição há 7 anos, já tendo negociado séries de grande sucesso pela empresa. Na conversa, ela conta aos nossos leitores um pouco mais sobre seu trabalho e as perspectivas para o futuro.

Neo Tokyo: Quando surgiu a empresa?

Deborah Amodio: A Swen surgiu em 1991, são 15 anos no mercado.

NT: Você poderia falar mais sobre o perfil da Swen? Nesses 15 anos de trabalho vocês perceberam grandes mudanças no mercado brasileiro?

DA: Sim, percebemos mudanças significativas, porque os lançamentos são simultâneos, ou quando não, o espaço de tempo é bem menor do que antigamente; o Brasil acompanha o mercado mundial, fazendo com que a concorrência também fique mais acirrada no mercado interno.

NT: As negociações com as empresas japonesas são muito complicadas?

DA: As negociações seguem padrões internacionais, e por isso as dificuldades são sempre conhecidas e esperadas, o que torna mais fácil de contorná-las.

NT: Por curiosidade, poderia citar algumas dessas dificuldades?

DA: Infelizmente, não. São assuntos que realmente precisam ficar restritos dentro da empresa, em respeito aos nossos clientes.

NT: Qual o processo básico para que uma série possa ser exibida na TV? Quais são as etapas?

DA: Primeiro vem a aquisição junto ao produtor, estudamos o produto, criamos um planejamento de trabalho e depois disso já é a venda da série para um canal de televisão interessado.

NT: Cada título normalmente é trabalhado de forma individual, ou vocês tendem a trabalhar em pacotes, oferecendo mais de uma série? Pergunto isso pois já houve casos de outras empresas do segmento revelarem que trabalham com pacotes.

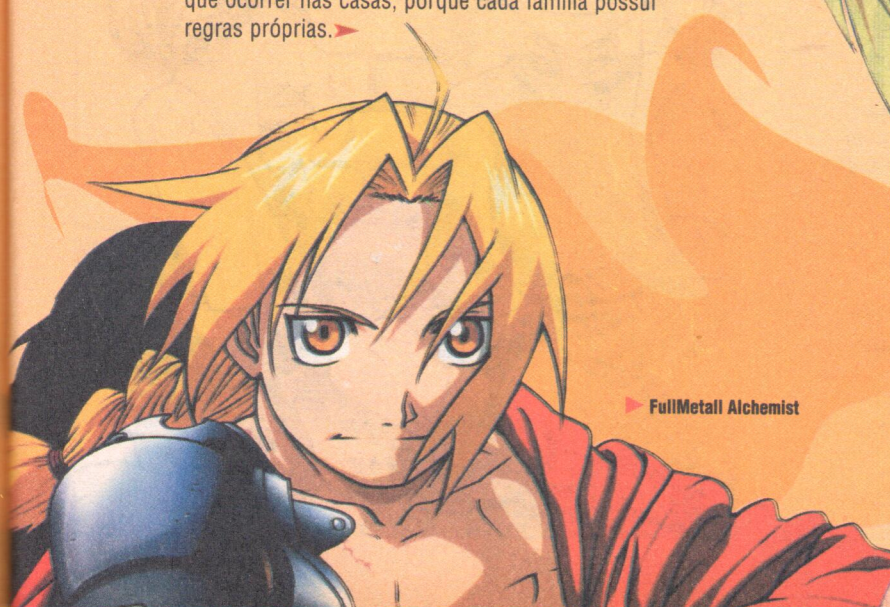
DA: Não trabalhamos com pacotes.

NT: A censura dificulta muito o processo de exibição de uma série de TV?

DA: A censura cumpre seu papel, obedecendo aos critérios determinados para o horário em que a série será exibida, o importante é que os próprios pais e crianças possam se policiar para o que é e o que não é indicado para determinadas idades.

NT: Mas você não acha que certas regras não se aplicam de forma coerente? Temos como melhor exemplo algumas telenovelas, que não respeitam certas imposições de horário.

DA: Até concordo, mas acredito que a maior censura tem que ocorrer nas casas, porque cada família possui regras próprias. ➤





Opiniões dos telespectadores!

"Acho que o programa tem muito potencial para agradar tanto aos fãs de longa data, quanto às pessoas que não conhecem animês. Aos poucos, problemas como cortes e um horário um tanto quanto inconveniente foram sendo resolvidos, e novas séries de qualidade foram sendo adquiridas. Estou muito satisfeito com o progresso do programa, e continuarei assistindo."
Leonardo Bocanera Ferrira, Salvador/BA, 16 anos.

"O TV Kids foi uma idéia tão boa que, agora, até os outros canais estão seguindo a tendência, colocando desenhos para o mesmo horário. Parabéns pelo sucesso."
Laura Cristina de Almeida, São Paulo/SP, 21 anos.

Adorei quando li sobre a estréia desse novo bloco. Fico na expectativa da Rede TV! se tornar num futuro não muito distante uma espécie de nova Manchete, com grandes séries sendo exibidas e servindo como base para a criação de uma nova era dos animês no Brasil. Torço também para que algumas séries exibidas de forma "porca" pela Rede Globo migre pra lá.

Lucas Marconatto Bezerra, Rio de Janeiro/RJ, 14 anos

Amei! Faltava um programa desse tipo na TV Aberta, existe muitos fãs que não possuem TV por assinatura e por causa disso ficam sem ver os novos animês. Torço para que a emissora aumente ainda mais o espaço dedicado aos desenhos japoneses e que a audiência não pare de aumentar, desbancando a concorrência.

Luciana Pereira Marcial, Monte Verde/MG, 18 anos

NT: Qual a opinião da empresa em relação à censura com os desenhos?

DA: Ela é necessária para delimitar o que pode ser assistido naquela faixa horária, evitando-se que uma criança assista a programas inadequados para sua idade. Até porque, os animês variam muito em termos de faixas etárias. Existem séries que interessam a adultos e podem ser consideradas violentas para as crianças, e existem séries extremamente adequadas para um público infantil.

NT: Qual o processo de escolha de um título? Como saber se ele pode dar certo?

DA: Procuramos seguir a tendência mundial, ou seja, observamos o que deu certo lá fora. Mas não há como definir se o produto dará certo sem exibi-lo.

NT: Full Metal Alchemist se saiu muito bem na audiência, por que tirar a série tão prematuramente do ar? Haverá reprises?

DA: Na realidade, não tiramos do ar prematuramente, exibimos a série até seu último episódio e ela será reprisada em breve.

NT: Os responsáveis pelo bloco e a distribuidora estão satisfeitos com o programa TV Kids?

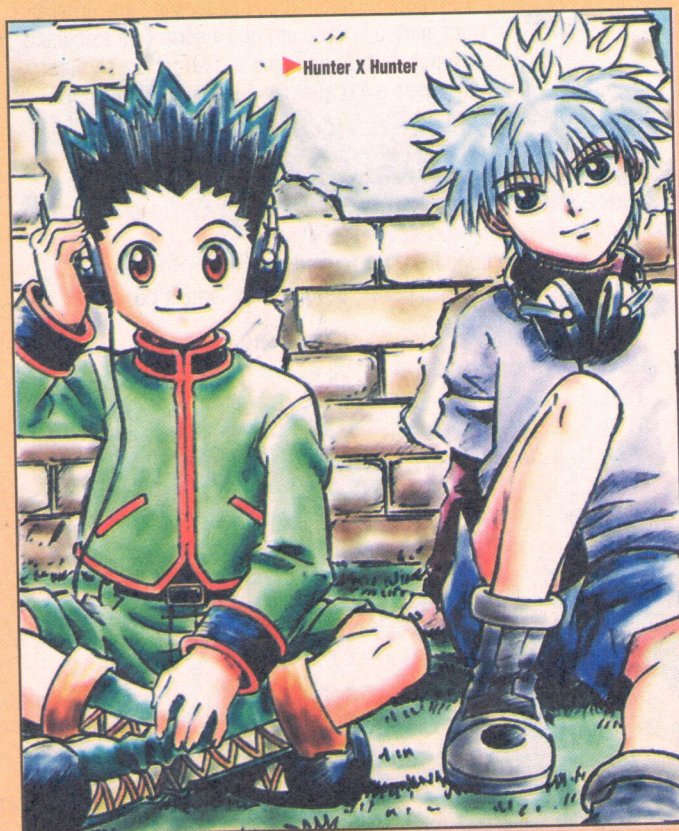
DA: Sim, estamos todos muito satisfeitos e essa é uma parceria que já se consolidou e a intenção é que permaneça no ar, sem interrupções.

NT: Além da parceria com a Rede TV! vocês continuarão a negociar com outras emissoras?

DA: Sim, desde que haja interesse nesses produtos.

NT: Quais séries japonesas pertencem ao catálogo de vocês?

DA: Black Jack; Detective School; Idatejump; InuYasha; Midnigh Horror School; Shaman King; Sigma 6; Viewtiful Joe; Yu-Gi-Oh; Yu-Gi-Oh GX



Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

HUNTER X HUNTER E HISTÓRIAS DE FANTASMAS

Olá galera da NT! Quero pedir-lhes que façam uma resenha a respeito de Hunter X Hunter, acompanhada de um guia de episódios. Essa série que a princípio parecia simples, complicou-se a tal ponto que acabei ficando completamente perdido! Outra série que eu gostaria de ver focalizada é Histórias de Fantasmas (Gakkou no Kaiden), que foi mostrada pelo Cartoon Network. No caso desta, falem dos personagens principais, das canções, além dos vários seres sobrenaturais mostrados nos muitos episódios, separando os que foram inspirados em criaturas do folclore japonês daqueles criados pela imaginação dos autores da série. Ricardo Abreu - Belo Horizonte/MG

Olá Ricardo, Hunter X Hunter é uma série que muitos leitores vêm pedindo matérias. Como sempre repetimos, a hora certa vai chegar, e para os fãs de HxH esse momento já está chegando. Sobre Histórias de Fantasmas, essa série que conquistou um público fiel vai entrar na fila, OK?

SÉRIES DA MANCHETE

Sou super-alucinado por animês e queria pedir outras matérias de séries que passaram na Manchete (fora as que vocês já fizeram), como Shurato, Samurai Troopers e Super Campeões. Que tal? José Herbon Moraes Pereira - Por E-mail

Pode deixar José, vamos fazer várias matérias não apenas sobre as séries animadas, mas também sobre os tokusatus e aquela época como um todo, afinal, muita gente virou fã de

MUITO SHOUNEN-AI

Hi people de Neo! Essa já é a segunda vez que eu escrevo hoje ^^, e, antes que vocês se matem ou me matem, láááá vaaaaai boooombaaaaaa!!!!!! Gostaria muito de pedir (é incrível como todos dizem que "gostariam de pedir", já pedindo!) uma matéria sobre Loveless, Our Kingdom e Gravitation (este último que eu não canso de pedir) ^^, Ah... e por que não, uma matéria sobre o descontraído Tokyo Babylon e seu antônimo X (sim, eu gosto um pouquinho do CLAMP). Bye... Gabriela (a Bibilêla) - Por "vários" E-mails

Oi Gabi, você insistiu tanto, né? Não poderia de publicar algo seu na edição, he he. Bom, em relação aos seus pedidos, pode deixar que vamos na medida do possível atender todos, OK? Falando do CLAMP, especificamente, estamos pensando em algo bem especial, acho que todos irão adorar e quem tem ainda certo preconceito vai dar uma chance às meninas. Bom, é isso aí... até a próxima, tá?

animação japonesa graças à extinta Manchete, né?

ASSINATURAS POR FAVOR!

Galera da NT! Estou adorando a revista e tenho pena de mim mesmo... aqui em Salvador não chega no dia certo. Mais eu me viro, né? Queria saber se tem assinatura da NT, e se tiver, quero mais detalhes... Queria também uma matéria sobre a Shonem Jump, como ela é no Japão. Tou indo. t+ Pedro B. - Salvador/BA
Fala Pedro, infelizmente distribuição é um assunto que não podemos falar com muita pro-

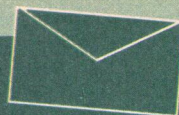
Nossos endereços!

NEO TOKYO

Caixa Postal 16.381

CEP: 02599-970 - São Paulo (SP)

Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico: neo@animepro.com.br



Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.



priedade. Fica a dica para quando isso acontecer, entrar em contato com a editora pelo site www.escala.com.br. Lá dá para tirar várias dúvidas sobre esses assuntos mais "técnicos" como distribuição, atrasos e tudo mais. Sobre assinaturas, no caso da NT ela ainda não existe, mas no próprio site há um espaço sobre isso. Fica a dica para nossos leitores entrarem em contato direto com a Escala e demonstrarem o interesse. Com certeza, seria maravilhoso!

DÚVIDAS SOBRE FMA!

Só gostaria de perguntar quais

as diferenças de FullMetal Alchemist mangá e animê, e quais capítulos são fillers (de qual a qual)! Por enquanto, é só isso, mas ficaria imensamente feliz de ver meu e-mail na revista, pois vocês estão recebendo o 1º e-mail que envio para alguma revista! Um grande abraço pra todos, continuem assim!

Patrick Rodrigues Pereira - Por Email

Fala Patrick, suas dúvidas não exclusivas, viu? Muitos leitores estão entrando em contato, fazendo muitas perguntas sobre FMA. Tanto que já esta-

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Querem se corresponder!

Bruno Alves

quer se corresponder com fãs de animês e RPG. O e-mail dele é bruno_silent@hotmail.com.

Cláudio Monteiro

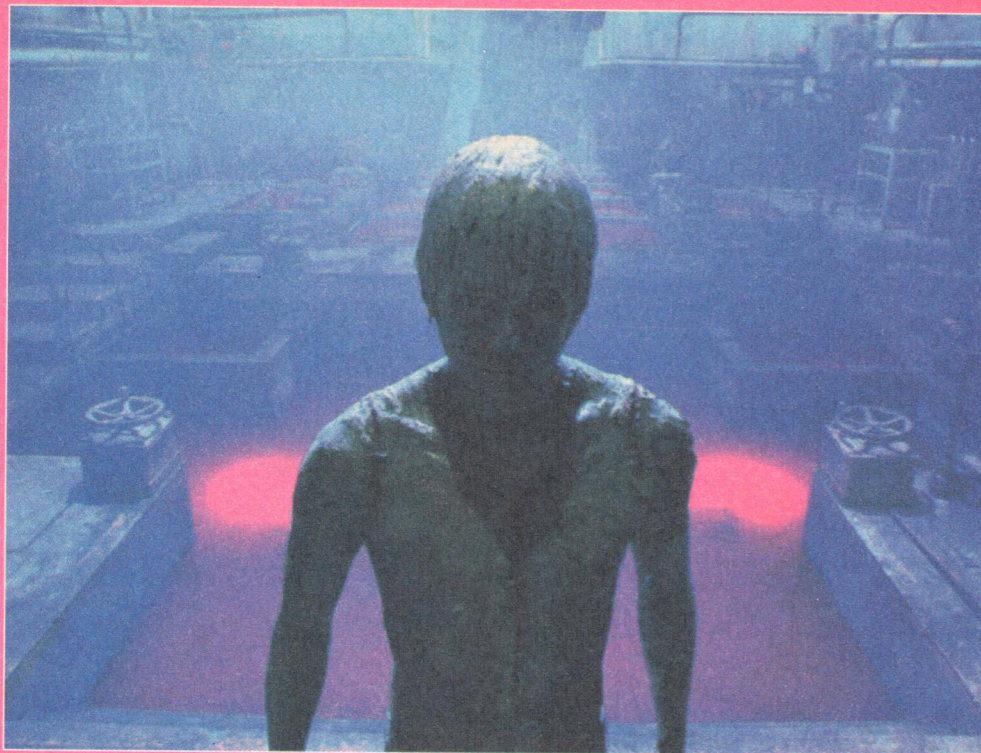
quer fazer novas amizades, o endereço eletrônico dele é claudchan@hotmail.com. Cláudio, suas dúvidas serão respondidas viu, não esqueçamos!

Walquiria

quer falar com fãs da NT, InuYasha, Angel Sanctuary, Negima, CDZ entre outras obras. O e-mail dela é nanatsusai@yahoo.com.br.

Paulo Henrique de Souza

quer trocar mensagens com os leitores da Neo Tokyo por meio do endereço paulo_duelista@hotmail.com.



ELFEN LIED

Olá! Eu adorei a Neo Tokyo nº 9, a matéria sobre Naruto estava muito interessante, e a de Basara, também! Queria dizer que adoro a revista, se vejo Neo Tokyo eu compro! Sério, finalmente uma revista que vale a pena. E também, como não poderia deixar de ser, tenho alguns pedidos para

fazer: 1- Uma matéria sobre Elfen Lied, um animê perfeito! 2- Uma matéria com as fichas de todos os personagens de Naruto. 3° Uma matéria sobre o filme Casshern! Obrigado! Tiago Soares "Kiddo" - Caicó/ RN Oi Tiago, valeu pela força! 1 – Pedido anotado. 2 – Uma matéria dessa ocuparia muito, mas muito

espaço numa edição, então vamos estudar uma forma de publicar as fichas dos personagens principais (que não são poucos) da série. 3 – Pode deixar, os filmes asiáticos, principalmente os de qualidade como é o caso de Casshern ganharão matérias mais completas em nossas páginas.

mos preparando uma matéria especial sobre as diferenças do animê e do mangá, além de certas curiosidades. Aguarde só mais um pouco, OK? Aliás, ficamos muito felizes em sermos os primeiros a receber uma mensagem sua. Valeu também pelos elogios, adoramos ler seu e-mail, que, infelizmente, tivemos que editar devido ao tamanho. Abraços.

GET BACKERS, PEDIDOS E J-ROCK.

Queria pedir uma matéria sobre o animê Get Backers que é um dos meus preferidos, mesmo tendo passado no canal Animax pouca gente conhece. Queria também reforçar o pedido de uma matéria sobre minha banda preferida o L'Arc~en~Ciel, e também pedir uma matéria sobre a banda The Gazette e sobre o Gackt.

Mariana Machado – Vitória/ES Oi Mariana, nem sempre o que não é tão popular tem uma qualidade inferior, concorda? É o caso desta fantástica série. Pode deixar que iremos preparar algo bem bacana sobre GB. Sobre seus pedidos de material sobre J-Rock, muitas matérias já estão em produção, garanto que todos os fãs irão adorar!

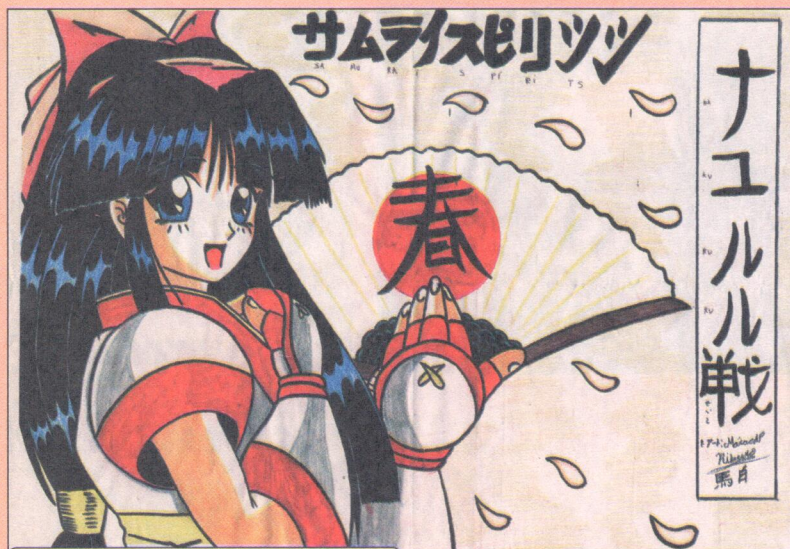
MAIS SHOUJO!

Sou leitora da NT, e queria parabenizar a Valéria pelas ótimas matérias de shoujo mangás! Pra ser sincera, considero a revista ótima em relação à isso, porque apesar de já estar saturado de Naruto e Cavaleiros, tem revistas que SÓ falam desses e de outros animês mais conhecidos... E eu adoro o fato da NT dar espaço para fãs de shoujo! ^^

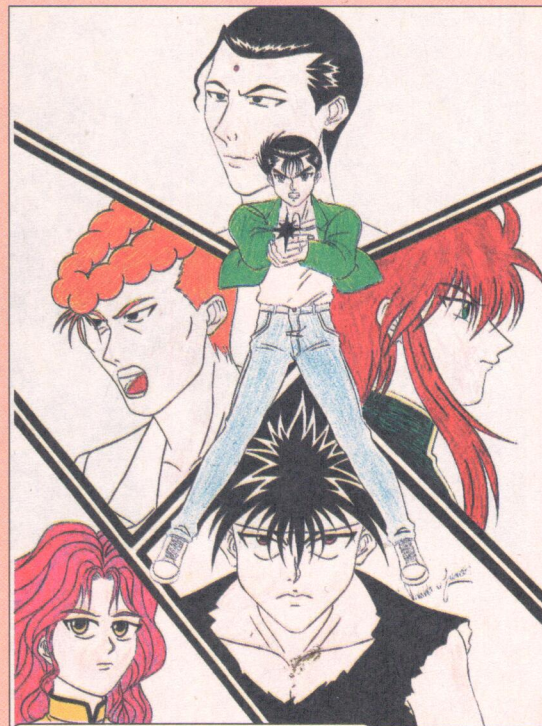
Amei em especial a matéria de Paradise Kiss e de Full Moon wo Sagashite, fiquei muito feliz. Queria pedir que vocês fizessem uma matéria completa sobre outros mangás da Arina Tanemura. Janine Lopes (Yukino) – São Paulo/SP

Oi Janine, as matérias da Valéria – assim como de todos os nossos colaboradores – são ótimas. Espero que todos os leitores da NT entendam que precisamos sempre falar das séries de momento, mas nunca deixamos de trazer material sobre títulos menos conhecidos para nossos leitores. Sobre seus pedidos, estão todos anotados e espere muito shoujo aqui na NT, quem sabe, num futuro não muito distante, alguma edição especial exclusiva? Vai saber, né ^^.

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO — FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 — São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br.



Marcio Ribeiro



Carlos Lima (Junior)



Cícero Pinto



Diego [Google]



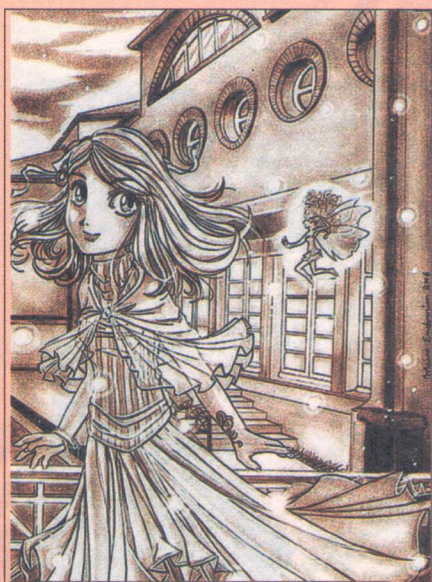
Joelson Gonçalves



Dely Chiba



Marcio Ribeiro



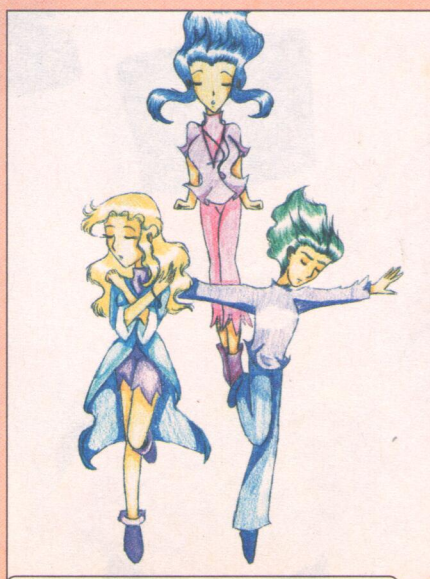
Marco Endymon



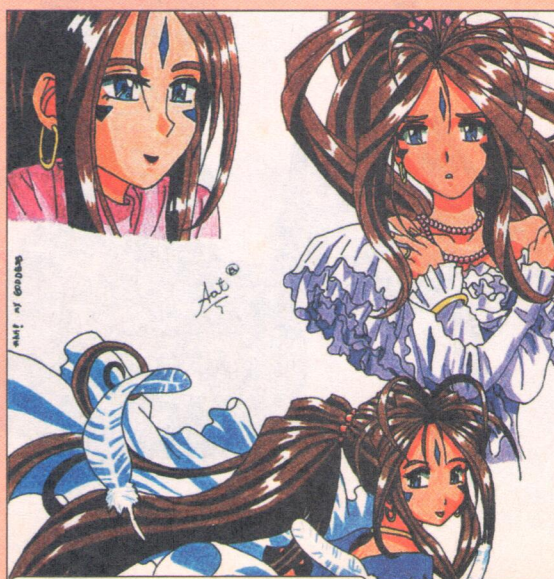
Otto Mazzei Ciaccio Junior



Rafael Sagi



Yashmine da Silva



Samanta Kyoyama

Garage Kits

Para quem não conhece, podemos definir os garage kits como estatuetas relacionados à cultura pop em geral, no nosso caso em específico, animês, games e mangás. Uma febre entre os fãs, os garage kits são confeccionados em vinil, plástiestireno e/ou resina. São produzidos em pequena escala e podem ser encontrados em qualquer loja especializada e em grandes eventos. Atendendo aos pedidos, trazemos mais algumas estatuetas belíssimas.

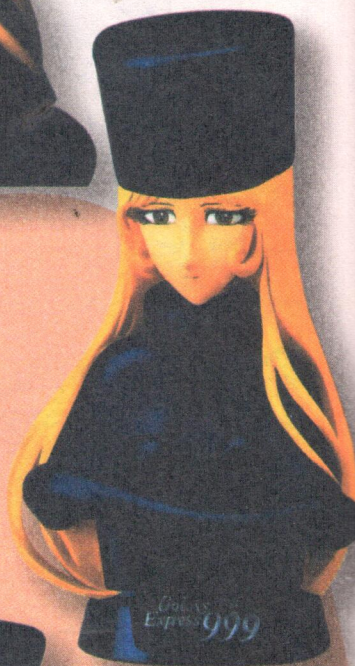
Galaxy Express 999

Uma das mais expressivas obras criadas por Leiji Matsumoto, possui diversas ramificações como série de TV, filmes, mangás e especiais para vídeo e televisão. A história que tem como uma das protagonistas a bela Maetel (além do engraçado Tetsurô Hoshino), foi publicada originalmente em 1977 e possui cinco volumes.



VOCÊ SABIA?

O título original da obra é Ginga Tetsudo 999





Sakura Card Captors

Série muito popular no Brasil, foi uma das primeiras obras a chegar por aqui na nova era dos mangás, junto com Samurai X, Cavaleiros, Dragon Ball e outros. Conta a história da pequena e graciosa Sakura, que recebe a missão de capturar as cartas Clow. Mais uma obra do grupo CLAMP composto de uma série de TV com 70 episódios, mangá com 12 volumes, além de dois filmes e um especial.



VOCÊ SABIA?

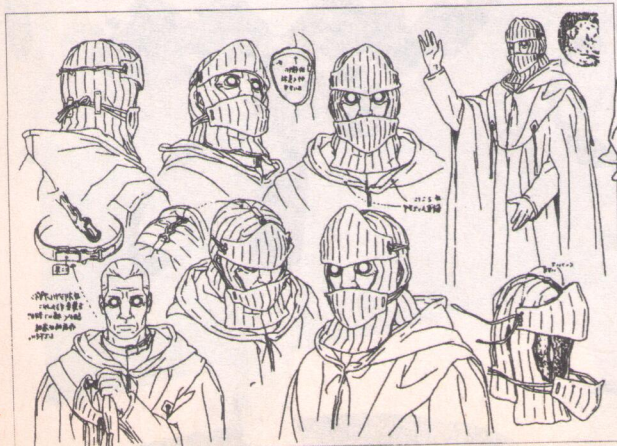
O filme A Carta Selada já foi lançado no Brasil em DVD e VHS. Fora isso, a protagonista Sakura e seu amor Shaoran fazem participações em novos mangás/animês do grupo CLAMP.



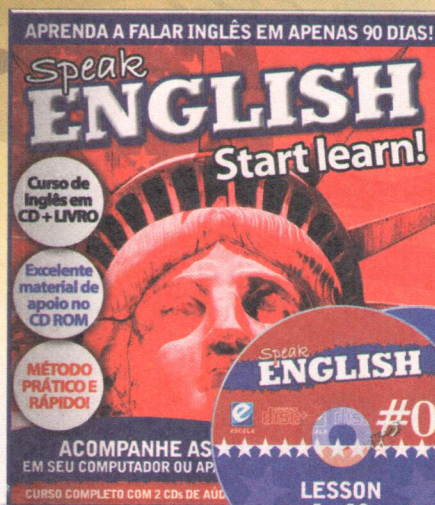
Ghost in the Shell

SAC Parte 2

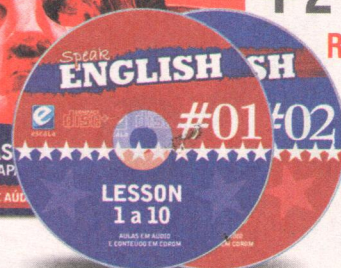
Character Design: Hajime Shimomura
e Makoto Shimomura



Aprenda Inglês e Espanhol de forma rápida e prática!



Livro
(130 págs.)
+ 2 CDs
R\$ 49,90



Livro
(146 págs.)
+ 3 CDs
R\$ 59,90



CDs de áudio para
você acompanhar
em sua casa ou no
seu carro.



Aprenda inglês e
espanhol de forma
prática e eficiente
em apenas 90 dias.



Torne-se mais
competitivo no
mercado de
trabalho.

(11) 3855-1000

www.escala.com.br



EDITORA
escala

SUSPENSE e investigação

no estilo de Arquivo X e CSI

Trick foi produzida pela TV ASAHI em 2000, e é composta de três temporadas e três filmes, e tem entre seus méritos a participação especial dos atores principais em Doraemon, graças ao sucesso da série.

Por: Giuliano Peccilli



O gênero é terror — conhecemos Naoko Yamada que é demitida de um circo local porque suas funções de ilusionista deixam de ser necessárias. Ela vem de uma família de ilusionistas, tudo que sabe seu pai lhe ensinou, assim, aceita uma proposta de emprego de se passar por uma feiticeira para o professor de física Jiro Ueda. Naoko encontra outras pessoas que também foram tentar ganhar o valor oferecido pelo professor para aqueles que provassem ter poderes paranormais; Naoko decide enganar o professor com uma ilusão num envelope de papel, conseguindo chamar atenção dele.

O verdadeiro plano do professor Jiro Ueda ia muito além de dar um prêmio — assim, com relutância Naoko forma dupla com ele, para tentar desvendar o primeiro caso misterioso juntos.

Chegando numa estranha comunidade religiosa, Naoko tem de desvendar o mistério da Okasan-sama (Excelentíssima mãe, Mãezona). Cada plano de tentar despistar Naoko da verdade, criando falsos efeitos paranormais, é rapidamente desmascarado por ela, um a um. O que levou o caso a ser resolvido pela polícia foi justamente que qualquer um que fugisse da comunidade morria misteriosamente dias depois, sempre vendo a Okasan-sama voando, como um sinal de maldição da própria. O primeiro truque a ser revelado para a comunidade é justamente sobre os envelopes de pedidos que todos fazem, e Okasan-sama os lê sem abrir os envelopes; Naoko revela que ela usa álcool nas mãos, deixando transparente o envelope para assim ler os pedidos.

Desmascarada, Okasan-sama se envenena por não aceitar o fim de sua comunidade. Desse modo se encerra o primeiro caso de Naoko Yamada e o professor Jiro Ueda.

A série, nos casos seguintes, revela detalhes sobre a vida de Naoko Yamada, como também a estranha ligação entre ela e a sua própria mãe. Descobrimos que no passado, Gouzou Yamada (pai de Naoko) desmascarava diversos paranormais, expondo-os para mídia como charlatões. Também por isso, ele foi amaldiçoado por muitos. Lembrando,



em cada caso resolvido, que os culpados sempre citam a morte do pai de Naoko, quando ela era criança, por um verdadeiro paranormal, assim amaldiçoando-a.

Satomi Yamada (mãe de Naoko) é uma personagem presente em todos os episódios da série, sempre dando conselhos a sua filha, como também sendo enganada pela própria, ao dizer que estava ganhando muito dinheiro em Tóquio, assim não precisando se preocupar. Satomi vive numa cidade do interior e sempre pressente quando algo está

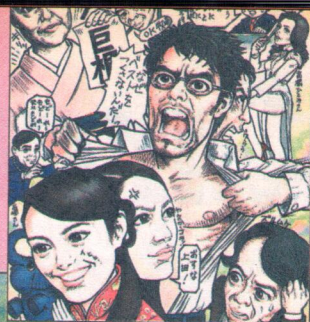
errado com sua filha, por causa de sua estranha ligação.

Vale também realçar a amizade entre Naoko e professor Jiro Ueda, tornando até uma relação meio caricata, quando ambos se envolvem em perigo. Num dos episódios, ele fala que ele é extremamente bem dotado, mais para frente aparece um cadáver sem cabeça, com as mesmas roupas dele, Naoko decide conferir se é ele mesmo, abrindo as calças do cadáver, numa situação para lá de hilária, ao pedir que o policial presente comparasse o tamanho do 'próprio' com o do cadáver.

Naoko Yamada foi interpretada pela brilhante Yuki Nakama que aqui no Brasil conhecemos pelo papel de Oboro, no filme Shinobi. Ainda no Brasil, tivemos outro filme com atuação dela, o filme Ringu O (o original dos filmes de terror americano "Ring, o Chamado"). Além disso, ela também protagonizou o seriado Gokusen, no qual interpreta a neta de poderoso chefe dos Yakuza, que divide sua vida entre ser professora e administrar seus próprios Yakuza.

O professor Jiro Ueda foi interpretado pelo bastante popular Hiroshi Abe. Aqui no Brasil já tivemos um filme com o ator chamado Tokyo Raiders, lançado pela Columbia Pictures. Além disso, Ueda protagonizou um dos programas mais assistidos do Japão, o seriado Hero, e também participou, entre diversos trabalhos, da série Musashi, em 2003, pela NHK. Sem comentar que ele já foi garoto-propaganda da Visa, Johnson & Johnson, Toyota, entre outras marcas.

Vale lembrar que Trick pode ser comparado a uma mistura de Arquivo X e Scooby Doo, sendo essa apenas uma das qualidades que o seriado tem. Assim, quando se deparar com um assunto paranormal, certamente você irá se lembrar do professor Jiro Ueda e de Naoko Yamada. ■



Circuito Cosplay

Na última edição da revista Neo Tokyo, explicamos um pouco sobre a maior competição de cosplay do país, o Circuito Cosplay. Agora, você vai conhecer as regras deste "Brasileirão" do mundo dos cosplayers. Vai ainda conferir, um bate-papo exclusivo com Marcelo "Vingaard" Fernandes e Andressa "Lilithy" Naoko, respectivamente o segundo e a terceira colocados do Circuito Cosplay em 2006.



Regras da competição

A seguir, você confere as principais mudanças que ocorreram na edição 2007 do Circuito Cosplay, que está só começando, que é realizado pela Yamato Corp. Os eventos que irão compor o Circuito Cosplay 2007 são todos os realizados pela empresa na cidade de São Paulo, até o Anime Friends 2007. São eles: Anime Fantasy / Cosplaycon (outubro de 2006 – dois dias com pontuação dobrada); Ressaca Friends (dezembro de 2006 – dois dias com pontuação dobrada); Anime Dreams (janeiro de 2007 – três dias) e Semana Friends (julho de 2007 – seis dias).

Outra mudança importante fala sobre o sistema de pontuação. Antes, os quatro dias da convenção Anime Friends valiam pontos em dobro. Agora, os quatro dias com pontuação dobrada são os dois dias do evento Anime Fantasy / Cosplaycon e os dois dias do encontro Ressaca Friends. Anteriormente ainda, a pontuação era distribuída até 10 pontos, entre os 7 primeiros colocados. Agora, são até 12 pontos entre os 10 primeiros colocados. Onde o primeiro lugar ganha 12 pontos, o décimo ganha 2 e todos que participarem, independente da

colocação, ganham 1 ponto. Mudou também a chamada "cláusula de barreira" do Circuito Cosplay. Antes, quem usasse um cosplay em algum ano do Circuito Cosplay (participando ativamente ou não) já era proibido de repeti-lo nos anos seguintes. Agora não, só quem fica entre os 5 primeiros dos dois anos anteriores não podem repetir. Com esta regra, a organização espera aumentar as chances de outros cosplayers e equilibrar mais a competição em 2007, e assim incentivar a participação de novas pessoas.

Entrevistas

Andressa "Lilithy" Naoko mora na cidade de Guarulhos (São Paulo) e faz cosplays desde o Anime Friends 2004. Neste meio tempo venceu vários eventos como FanMixCon (Campinas), Anime Dreams e Anime Fantasy / Cosplaycon.

NT - Como você decidiu participar do Circuito Cosplay?

Andressa - Achei muito legal a idéia do Circuito Cosplay, mas eu não imaginava que conseguiria fazer tantos cosplays bons em tão pouco tempo. O que me animou foi ter ganhado o Cosplaycon e com isso 10 pontos para o Circuito. Foi aí que comecei a pensar na possibilidade de tentar pra ver até onde eu chegaria.

NT - Você começou muito bem e chegou até a encostar na primeira colocada do Circuito. Achou que poderia ganhar?

Andressa - Fiquei muito feliz por conseguir me manter entre as três primeiras colocações do Circuito até o Anime Dreams, estava muito empolgada, mas sabia que ia ser muito difícil conseguir ganhar, só que, no fundo, havia uma esperança. Comecei a fazer planos para o Anime Friends, mas infelizmente não deram muito certo (risos).

Marcelo "Vingaard" Fernandes é noivo de Thaís "Yuki" Jussim, a primeira colocada do Circuito Cosplay 2006 (que foi entrevistada na Neo Tokyo 11) e terminou a competição em segundo lugar. Conheça um pouco mais sobre este cosplayer carioca.

Neo Tokyo - Quando você percebeu que poderia chegar tão longe no Circuito Cosplay?

Vingaard - Acho que foi depois do evento Ressaca Friends, consegui duas primeiras colocações na categoria masculina nos dois primeiros eventos do Circuito (CosplayCon e Ressaca Friends). Então, comecei a pensar em participar a sério, pois até aquele momento eu estava apenas ajudando a Yuki.

NT - Você é noivo da primeira colocada. Como é lidar com esta competição em casa? Um ajuda o outro? Vocês trabalham separados, como é?

Vingaard - Não existe competição entre nós. A vitória dela é a minha vitória e a minha, a dela. Somos completamente unidos e sempre fazemos tudo juntos, pensando sempre no outro, também. A Yuki é a minha grande incentivadora e a grande responsável por todos os cosplays que eu faço. Assim como eu procuro ajudá-la sempre no que posso.

Na próxima edição, comemorando um ano da nossa coluna na revista Neo Tokyo voltaremos a dar dicas de como montar um cosplay. Desta vez, falaremos de coisas mais específicas, como por exemplo, a montagem de uma armadura! Até lá é um ótimo 2007. ■■■



O autor:

David Denis Lobão é jornalista, cosplayer há mais de quatro anos e coordenador geral dos eventos Anime Friends, Anime Dreams e Anime Family.

Terror de Verdade

Divulgação

Conheça **Panorama do Inferno**, lançamento da Conrad Editora



208 páginas
R\$ 13,90

Venha com Hideshi Hino conhecer o Inferno que nem mesmo Dante poderia descrever. Uma paisagem pós-nuclear, que se confunde com a nossa própria realidade - desenhada por um pintor insano com o seu próprio sangue. Esse pintor, de quem nunca saberemos o nome, nos apresenta a um mundo corrompido, onde a vida humana não vale nada e o Estado promove sessões de decapitação pública, enquanto fogos de artifício ardem no céu.

O pintor nos apresenta sua atormentada família: uma filha também desenhista, que se diverte retratando animais mortos; um filho que prefere matar os animais e lamber seus olhos apodrecidos; e a esposa que trabalha num bar para zumbis. Voltando no tempo, apresenta o pai e o avô, pelas enormes tatuagens que carregavam nas costas.

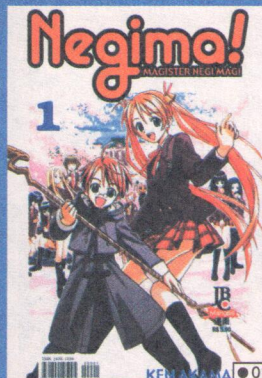
Panorama do Inferno é uma obra perturbadora e autobiográfica. Hino também nasceu na China e teve os pais expulsos do país ao final da guerra. Seu avô foi um yakuza que dirigia uma casa de jogos, e seu pai realmente tinha as costas cobertas por tatuagens. Escrito em meio a noites em claro e bebedeira pesada, Panorama do Inferno é um mergulho profundo de Hino em seu próprio ser, procurando seus instintos mais sórdidos. Concebido para ser a obra derradeira de um artista desiludido, Panorama... acabou sendo o momento de maior brilho do maior mangaká de terror - que, após o sucesso do livro, continuou como desenhista do gênero.

Formato: 13,4 x 20,2 cm
Volume único
Desaconselhável para
menores de 18 anos

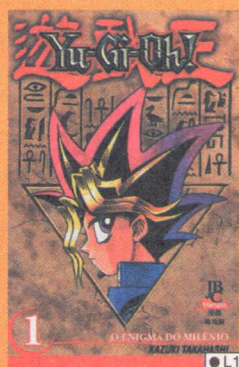
Animê e Mangá

Biblioteca básica

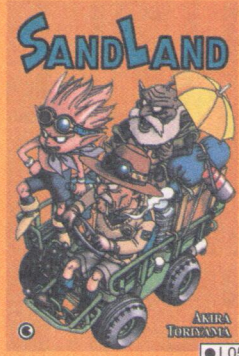
www.comix.com.br



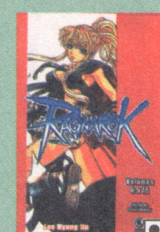
●01



●L11



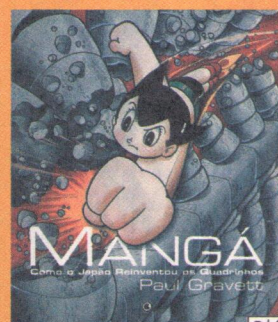
●L05



●65



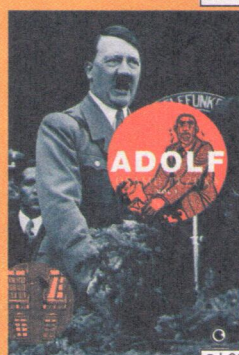
●72



●L00



●L08



●L06



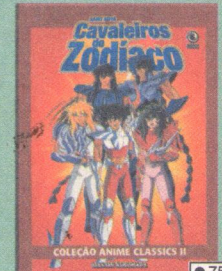
●68



●77



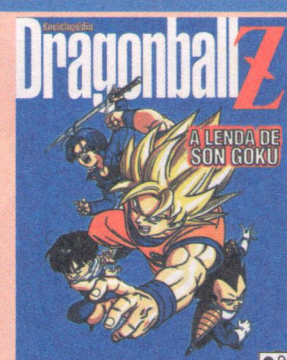
●74



●75



●95



●96



●101



●112



●81



●80

LANÇAMENTOS

- L 00-Manga - Como o Japão reventou os Quadrinhos Livro Especial - R\$ 75,00
- L 01-Merupuri I nº 1 a 4 - R\$ 9,50 (cada)
- L 02-Tsubasa Chronicle I nº 1 a 5 - R\$ 5,90 (cada)
- L 03-XXX Holic I nº 1 a 5 - R\$ 5,90 (cada)
- L 04-O Tigre e o Dragão I nº 1 a 6 - R\$ 8,90 (cada)
- L 05-Sand Land I Vol. Único - R\$ 14,90
- L 06-Adolf I Vol. 1 a 4 - R\$ 27,50 (cada)
- L 07-Cinderella I Vol. Único - R\$ 29,50
- L 08-Nausicaa I nº 1 a 2 - R\$ 27,50 (cada)
- L 09-Monster I nº 1 a 5 - R\$ 12,00 (cada)
- L 10-Princess Ali I nº 1 a 3 - R\$ 12,00 (cada)
- L 11-Yu-Gi-Oh I nº 1 a 5 - R\$ 12,00 (cada)
- L 12-Samurai I nº 1 a 2 - R\$ 22,00 (cada)
- L 13-Angry I nº 1 a 6 - R\$ 9,50 (cada)
- L 14-El Hazard I nº 1 a 5 - R\$ 9,90 (cada)
- L 15-Marsuaki I nº 1 - R\$ 14,90
- L 16-Sanctuary I nº 1 a 3 - R\$ 9,50 (cada)
- L 17-Karekano I nº 1 a 4 - R\$ 9,50 (cada)
- L 18-O Livro do Vento I Vol. Único - R\$ 14,90
- L 19-Yuki-Vingança na Neve I nº 1 a 3 - R\$ 12,00 (cada)

NOVIDADES

- N 01-Negima! I nº 1 a 10 - R\$ 5,90 (cada)
- N 02-Picchi I nº 1 a 7 - R\$ 10,00 (cada)
- N 03-Planet Blood I nº 1 a 7 - R\$ 10,00 (cada)
- N 04-Angel Sanctuary I nº 1 a 4 - R\$ 5,50 (cada)
- N 05-Berserk I nº 1 a 17 - R\$ 9,50 (cada)
- N 06-Onegai Teacher I nº 1 a 2 - R\$ 9,80 (cada)
- N 07-Fruits Basket I nº 1 a 16 - R\$ 9,80 (cada)
- N 08-Tokio Babylon I nº 1 a 7 - R\$ 9,80 (cada)
- N 09-EVA - Iron Maiden I nº 1 a 6 - R\$ 6,30 (cada)
- N 10-Sam Dunk I nº 1 a 15 - R\$ 9,90 (cada)
- N 11-Quart I nº 1 a 3 - R\$ 9,90 (cada)
- N 12-Angelic Layer I nº 1 a 5 - R\$ 9,80 (cada)
- N 13-O Chamado I nº 1 a 2 - R\$ 13,00 (cada)
- N 14-Megaman NT WX I nº 1 a 6 - R\$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

- N 15-Cavaleiros do Zodíaco G I nº 1 a 9 - R\$ 12,90 (cada)
- N 16-Samurai X I nº 2 a 34 - R\$ 2,90 (cada) nº 35 a 48 - R\$ 3,90 (cada) nº 49 a 58 - R\$ 4,90 (cada)
- N 17-Love Hina I nº 2 a 16 - R\$ 3,50 (cada) nº 17 a 27 - R\$ 3,90 (cada) nº 28 - R\$ 4,90
- N 18-Video Girl Ai I nº 1 a 18 - R\$ 2,90 (cada) nº 19 a 24 - R\$ 3,90 (cada) nº 25 a 30 - R\$ 4,90 (cada)
- N 19-Shaman King I nº 1 a 49 - R\$ 4,50 (cada) nº 50 a 64 - R\$ 4,90 (cada)
- N 20-Sakura I nº 1 a 24 - R\$ 2,90 (cada)
- N 21-Imizafusa I nº 1 a 12 - R\$ 3,50 (cada) nº 13 a 30 - R\$ 4,50 (cada) nº 31 a 64 - R\$ 4,90 (cada)
- N 22-A Princesa e o Cavaleiro I nº 1 a 4 - R\$ 3,50 (cada) nº 5 a 8 - R\$ 3,90 (cada)
- N 23-YuYu Hakusho I nº 2 a 4 - R\$ 3,50 (cada) nº 5 a 14 - R\$ 3,90 (cada) nº 15 a 38 - R\$ 4,90 (cada)
- N 24-Chobits I nº 1 a 15 - R\$ 4,90 (cada) nº 16 - R\$ 5,90
- N 25-Cowboy Bebop I nº 1 a 6 - R\$ 4,90 (cada)
- N 26-Gunn I nº 1 a 18 - R\$ 4,90 (cada)
- N 27-X 1999 I nº 1 a 18 - R\$ 9,80 (cada)
- N 28-Bastard I nº 1 a 24 - R\$ 9,80 (cada)
- N 29-Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R\$ 3,90 (cada)
- N 30-Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - nº 1 a 4 - R\$ 3,90 (cada)
- N 31-Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - nº 1 a 4 - R\$ 3,90 (cada)
- N 32-Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi - nº 1 a 4 - R\$ 3,90 (cada)
- N 33-BT X I nº 1 a 16 - R\$ 9,80 (cada)
- N 34-Peach Girl I nº 2 a 4 - R\$ 3,90 (cada) nº 5 a 7 - R\$ 4,50 (cada) nº 8 a 11 - R\$ 4,90 (cada) nº 12 a 24 - R\$ 5,50 (cada)
- N 35-Ranma 1/2 I nº 1 a 26 - R\$ 4,50 (cada) nº 27 a 29 - R\$ 4,90 (cada)
- N 36-Dragon Ball I nº 1 a 32 - R\$ 3,90 (cada)
- N 37-Dragon Ball Z I nº 1 a 6 - R\$ 5,50 (cada) nº 7 a 14 - R\$ 5,20 (cada)

- N 35-Gundam Wing I nº 6 a 8 - R\$ 2,90 (cada) nº 9 a 12 - R\$ 3,50 (cada) nº 13 a 16 - R\$ 5,00 (cada)
- N 36-Dragon Ball Z I nº 1 a 29 - R\$ 3,90 (cada) nº 30 a 51 - R\$ 4,90 (cada)
- N 37-Cavaleiros do Zodíaco I nº 1 a 21 - R\$ 3,90 (cada) nº 22 a 25 - R\$ 4,50 (cada) nº 26 a 48 - R\$ 5,20 (cada)
- N 38-Fushigi Yûgi I nº 1 a 9 - R\$ 4,50 (cada) nº 10 a 36 - R\$ 5,20 (cada)
- N 39-Blade I nº 1 a 25 - R\$ 5,20 (cada) nº 26 a 34 - R\$ 5,90 (cada)
- N 40-Chonchu I nº 1 a 15 - R\$ 9,90 (cada)
- N 41-Shin-Chan I nº 1 a 10 - R\$ 3,90 (cada) nº 11 a 12 - R\$ 4,50 (cada)
- N 42-Guerras Mágicas I nº 1 a 12 - R\$ 3,40 (cada)
- N 43-One Piece I nº 1 a 9 - R\$ 4,50 (cada) nº 10 a 38 - R\$ 5,20 (cada) nº 39 a 55 - R\$ 5,90 (cada)
- N 44-Eden I nº 1 a 7 - R\$ 3,90 (cada) nº 8 a 11 - R\$ 4,50 (cada) nº 12 a 14 - R\$ 4,90 (cada) nº 15 a 20 - R\$ 5,50 (cada)
- N 45-Lobo Solitário I nº 1 a 23 - R\$ 12,90 (cada)
- N 46-Slayers I nº 1 a 7 - R\$ 4,90 (cada) nº 8 a 17 - R\$ 5,50 (cada)
- N 47-Ragnarök I nº 1 a 20 - R\$ 5,90 (cada)
- N 48-Transformers Edição Encadernada I R\$ 10,90 (cada)
- N 49-Robotech Edição Encadernada I R\$ 10,90 (cada)
- N 50-Holy Avengers Reloaded I nº 1 a 8 - R\$ 3,90 (cada) nº 9 a 12 - R\$ 4,90 (cada)
- N 51-Neg Evangelion I nº 1 a 12 - R\$ 4,50 (cada) nº 13 a 16 - R\$ 5,30 (cada) nº 17 a 18 - R\$ 6,30 (cada)
- N 52-Vagabond I nº 1 a 11 - R\$ 5,50 (cada) nº 12 a 40 - R\$ 6,30 (cada) nº 41 a 42 - R\$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

- N 53-Vagabond Box 3 I (nº 13 a 16) R\$ 20,00
- N 54-Vagabond Box 4 I (nº 17 a 24) R\$ 20,00
- N 55-Vagabond Box 5 I (nº 25 a 30) R\$ 22,00
- N 56-Vagabond Box 6 I (nº 31 a 36) R\$ 22,00
- N 57-Vagabond Box 7 I (nº 37 a 40) R\$ 20,00
- N 58-Fushigi Yûgi Box 1 I (nº 1 a 9) R\$ 18,00
- N 59-Fushigi Yûgi Box 2 I (nº 10 a 12) R\$ 18,00

- N 61-Fushigi Yûgi Box 3 I (nº 13 a 16) R\$ 18,00
- N 62-Fushigi Yûgi Box 4 I (nº 17 a 24) R\$ 20,00
- N 63-Fushigi Yûgi Box 5 I (nº 25 a 30) R\$ 20,00
- N 64-Fushigi Yûgi Box 6 I (nº 31 a 36) R\$ 20,00
- N 65-Ragnarök Box 1 I (nº 1 a 5) R\$ 22,00
- N 66-Ragnarök Box 2 I (nº 6 a 10) R\$ 22,00
- N 67-Ragnarök Box 3 I (nº 11 a 15) R\$ 22,00
- N 68-Blade Box 1 I (nº 1 a 7) R\$ 20,00
- N 69-Blade Box 2 I (nº 8 a 14) R\$ 20,00
- N 70-Blade Box 3 I (nº 15 a 21) R\$ 20,00
- N 71-Blade Box 4 I (nº 22 a 26) R\$ 20,00
- N 72-Cav. do Zod. G Box 1 I (nº 1 a 3) R\$ 30,00
- N 73-Cav. do Zod. G Box 2 I (nº 4 a 6) R\$ 30,00
- N 74-Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº 1 a 2) R\$ 16,00
- N 75-Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº 3 a 4) R\$ 16,00
- N 76-Evangelion Box 1 I (nº 1 a 4) R\$ 15,00
- N 77-Evangelion Box 2 I (nº 5 a 8) R\$ 15,00
- N 78-Evangelion Box 3 I (nº 9 a 12) R\$ 15,00
- N 79-Evangelion Box 4 I (nº 13 a 14) R\$ 18,00
- N 80-Buda Box 1 I (nº 1 a 3) R\$ 53,00
- N 81-Chonchu Box 1 I (nº 1 a 4) R\$ 25,00
- N 82-Chonchu Box 2 I (nº 5 a 6) R\$ 25,00

LIVROS E ALBUNS DE LUXO

- N 95-Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco I R\$ 38,00
- N 96-Enciclopédia Dragon Ball Z I R\$ 45,00
- N 97-Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomquia I Vol. 1 e 2 R\$ 25,00 (cada)
- N 98-Novo Dicionário Romanizado Japonês-Português I R\$ 39,00
- N 99-O Grande Livro do Mangá I R\$ 39,00
- N 100-Romã o Edição de Luxo I R\$ 59,00
- N 101-O Vampiro que Ri I R\$ 29,00
- N 102-Morte A Festa I R\$ 15,90

- N 103-Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 I R\$ 38,00
- N 104-Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 I R\$ 38,00
- N 105-Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 I R\$ 29,00
- N 106-Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1980 I R\$ 29,00
- N 107-Dragon Ball Ed. Definitiva I nº 1 a 12 - R\$ 19,90 (cada)
- N 108-Vagabond - História de Musashi Ed. Definitiva I nº 1 a 7 - R\$ 25,00 (cada)
- N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº 1 - R\$ 22,00
- N 110-Samurai X Kaden I R\$ 49,00
- N 111-Como Desenhar Mangá I Volume 1 e 2 R\$ 29,00 (cada)
- N 112-Japoneses em Quadrinhos I R\$ 47,00
- N 113-Dungeons Crawlers Encadernada I R\$ 9,90
- N 114-Nosferatu I R\$ 16,90
- N 115-Buda I Vols. 1 a 13 - R\$ 19,90 cada
- N 116-Anime Comics - YuYu Hakusho I Vol. 1 a 3 - R\$ 19,90 (cada)
- N 117-Col Anime Classics-Cavaleiros do Zodíaco 1,2,3 e 4 - R\$ 13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop

Alameda Jaú, 1998, Jardins - São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telephone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br



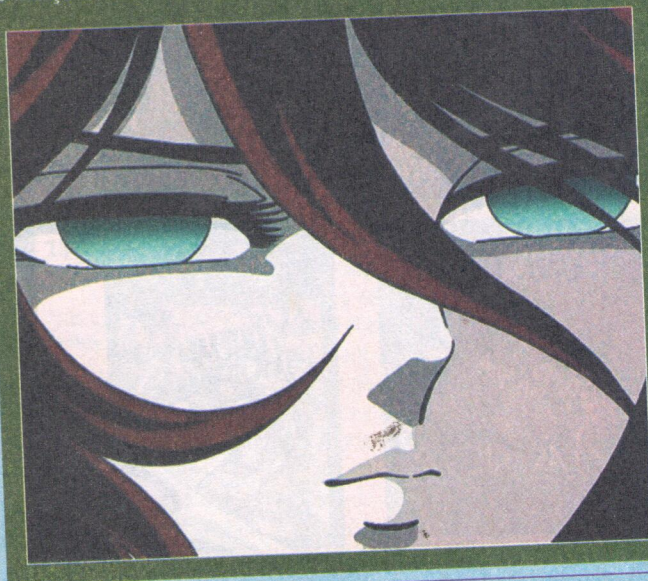
JIMBOUCHOU, A BOCA DOS 'SEBOS' EM TÓQUIO

O bairro de Jimbouchou é conhecido no Japão como a cidade dos 'sebos'; são mais de 150 livrarias concentradas em torno da Avenida Yasukuni, a principal via do bairro. Nestes 'sebos' você certamente vai encontrar aquele livro antigo que tanto procurava.



CAVALEIROS DO ZODÍACO

Na década de 90, a revista Herói atingiu a tiragem de 400 mil exemplares semanais, graças ao sucesso do animê Cavaleiros do Zodíaco, exibido pela TV Manchete (hoje RedeTV!). Assim começou a febre dos mangás no Brasil. Revistas semelhantes foram lançadas e a vendagem foi dividida. Agora, a Toei Animation retomou sua série de maior sucesso no mundo. Já que se refere ao Zodíaco, melhor seria que os personagens se intitulassem com os nomes mitológicos romanos. Os novos episódios começam a ser exibidos no inverno japonês, entre os meses de dezembro de 2006 e março de 2007.



FAMÍLIA YAGYU

Na história do Japão, a Família Yagyu se destacou ao apoiar Tokugawa Ieyasu. Yagyu Munenori, chefe dos shinobis (ninjas), com a vitória dos Tokugawas, passou a se chamar Yagyu Tajima no Kami, detentor do estilo Kague (sombra) de esgrima, substituiu o nome do estilo para Shinkague (nova sombra). O problema é que havia o lado negro dos Yagyus, um lado secreto que agia nas sombras; tema este muito abordado nos mangás.

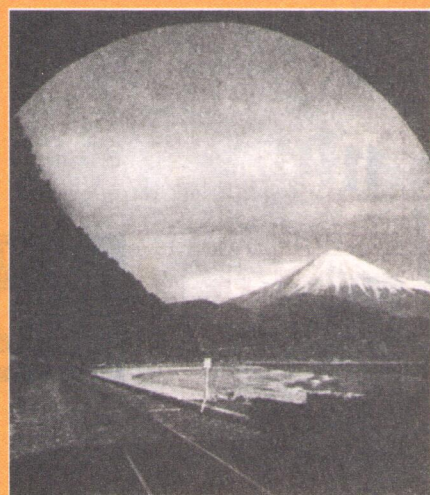
OS DEUSES DA FELICIDADE: BENTEN

É a única mulher do grupo dos Sete Deuses da Sorte (Fortuna e Felicidade). Simboliza a amabilidade e protege as artes e a beleza feminina. Ela é muito associada às águas do lago, do rio e do mar. É representada por uma mulher jovem com um instrumento musical (biwa) de cordas ou cavalcando sobre um dragão marinho. Nos contos épicos japoneses muitos samurais lendários se deparam com Benten em momentos difíceis e dela recebem orientações. **SORTE:** Possuir uma pintura ou estatueta de Benten garante saúde, beleza e desenvolve talentos artísticos.



MIYAI-KEKON Casamento por apresentação

Ainda no Japão é comum os casais se unirem através do miyai-kekon (casamento por apresentação), onde os parceiros são apresentados por uma espécie de intermediário (Nakoudo). Se simpatizarem um com o outro, casam-se. O amor nasce com a convivência. O método tem dado certo há muito tempo, ou melhor: há milênios.

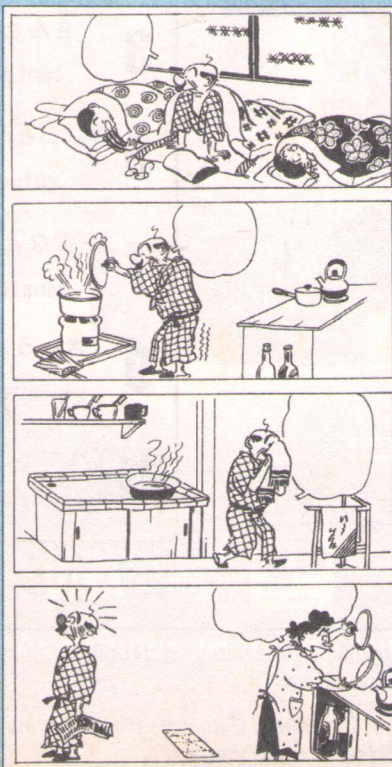


CRONOLOGIA DA HISTÓRIA DO JAPÃO

- 838** – Instabilidade social em todo o território; parte o último emissário à China.
- 842** – Foi proibida a entrada de coreanos adeptos de Silla.
- 858** – Fujiwara Yoshifussa torna-se regente do Imperador.
- 880** – Foram escritas obras literárias como Taketori e Isse Monogatari.
- 894** – Interrompido o intercâmbio com a China.
- 931** – Surgem os latifundiários; bandoleiros e piratas assaltam as vilas e as cidades.
- 995** – Fujiwara Mitsunaga dirige a nação.
- 1004** – Murasaki Shibiku escreve o Guenji Monogatari.
- 1016** – Apogeu da família Fujiwara.
- 1051** – Destacam-se os grupos de samurais.

MANGÁ PÓS-GUERRA

Após a Segunda Guerra Mundial, a maioria dos jornais e revistas começou a publicar histórias de quatro quadros, sendo que uma das mais proeminentes é Sazae-san, de Hasegawa Machiko. Um desenho bem-humorado ainda popular hoje e que apresenta uma dona-de-casa comum e sua família. A década de 60 viu o surgimento de muitas revistas de mangás para crianças, que publicavam histórias em seriado. ■



areae
escola de mangá

Curso de férias!! JANEIRO DE 2007

CURSOS INTENSIVOS DE 1 SEMANA DE DURAÇÃO, IDEAIS PARA QUEM MORA FORA DO ESTADO DE SÃO PAULO OU PARA QUEM NÃO TEM TEMPO PARA CURSAR OS MÓDULOS EXTENSIVOS.

BÁSICO 1

Construção de rosto, anatomia masculina e feminina e estrutura de mãos e pés.

BÁSICO 2

Movimento das articulações do corpo humano, sequência de ação e composição.

INTERMEDIÁRIO

Arte final com nanquim e pincel, aplicação de luz e sombra com lápis 6B e esfuminho.

PINTURA COM LÁPIS DE COR

Mistura de cores, textura, noção de volume e efeitos especiais.

Matrículas abertas!
Reserve já a sua vaga por telefone ou pela internet, pois elas são limitadas!

R\$80 cada módulo
Ganhe descontos fazendo mais de um!

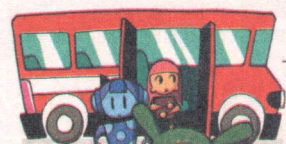
MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 5
Liberdade

(11) 3207-7624 - contato@areae.com.br
www.areae.com.br



Escola de Japonês

CURSO INTENSIVO - JANEIRO e FEVEREIRO 2007



Aulas preparatória para dekassegus. Treino de conversação e escrita. Treino de kanjis. Ambiente descontraído.



Temos desconto especiais para familiares e para quem indicar novos alunos.

AS VAGAS SÃO LIMITADAS!
LIGUE AGORA E RESERVE A SUA!

R. da Glória, 279 - conj. 55 - Liberdade - São Paulo
(11) 3207-7624 / contato@areago.com.br
www.areago.com.br

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 12

Professor: Kenji Kihara

Nesta edição continuaremos a aprender a contar. Lembre-se que na língua japonesa existem várias maneiras de contar, pois os japoneses associam uma contagem diferente para cada tipo de coisa. Na aula passada, aprendemos a contar objetos de pequeno porte, como borrachas e balas. Hoje aprenderemos a contar seres vivos.

Existem várias maneiras de contar dentro do reino animal, cada uma com um sufixo diferente. Vamos ver as mais usadas na língua japonesa.

1- Pessoas

Existe um sufixo exclusivo para contar as pessoas, que é o sufixo **NIN**. Veja a tabela número 1 ao lado.

Existe (m) _____ **pessoa** (s).

ひとが _____ います。

hitoga _____ imasu.

Hito = Pessoa

2- Animal Pequeno

No caso de animais, os dividimos em pequenos e grandes. Para contar os animais pequenos devemos utilizar o sufixo HIKI, BIKI e PIKI. Eles variam dependendo da unidade. Veja a tabela número 2 ao lado.

Obs: Os insetos e os peixes são considerados pequenos na contagem dos animais.

Existe (m) _____ **gato** (s).

ねこが _____ います。

nekoga _____ imasu.

Substitua a parte vermelha por outros animais. Neko = Gato.

3 - Animal Grande

Para contar os animais grandes temos que usar o sufixo TOU. Veja a tabela número 3 ao lado.

Existe (m) _____ **urso** (s).

くまが _____ います。

kumaga _____ imasu.

1 ひとり
hitori

3 さん **にん**
sannin

5 ご **にん**
gonin

7 なな **にん**
nananin

9 きゅう **にん**
kyuunin

11 じゅういち **にん**
juuitinin

2 ふたり
futari

4 よ **にん**
yonin

6 ろく **にん**
rokunin

8 はち **にん**
hatinin

10 じゅう **にん**
juunin

1 いっ **ぴき**
ippiki

3 さん **びき**
sanbiki

5 ご **ひき**
gohiki

7 なな **ひき**
nana**hiki**

9 きゅう **ひき**
kyuuhiki

11 じゅういっ **ぴき**
juu**ippiki**

2 に **ひき**
nihiki

4 よん **ひき**
yon**hiki**

6 ろっ **ひき**
roppiki

8 はっ **ひき**
happiki

10 じっ **ひき**
jippiki

Tabela

nº 1

1 いっ **とう**
ittou

3 さん **とう**
santou

5 ご **とう**
gotou

7 なな **とう**
nanatou

9 きゅう **とう**
kyuutou

11 じゅういっ **とう**
juu**iptou**

2 に **とう**
nitou

4 よん **とう**
yontou

6 ろく **とう**
rokutou

8 はっ **とう**
hattou

10 じっ **とう**
jittou

Tabela

nº 2

Tabela

nº 3



AreaGO - Escola de Japonês
www.areaGO.com.br
tel: (11) 3207-7624



www.bobs crazy.com.br

PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento



Bob's CrazyTM game store

A nova geração começa aqui!



Aqui você
encontra **TODOS**
os **ACESSÓRIOS**
para o seu console

Pague aqui
com Visa e
Visa Electron
VISA

**AMERICAN
EXPRESS**

**Diners Club
International**

MasterCard

Maestro

**REDE
SHOP**

Aceitamos todos os cartões de Crédito

A Loja no 1 em
Winning Eleven

O mais variado
acervo em jogos
de Anime e RPG



VISITE O NOSSO SITE E PARTICIPE DAS PROMOÇÕES!!

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

AQUI VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES PRODUTOS...

KIRARA



Memorie
ANIMES CLUB



FONES 3326-3268/3362-8106

LOJA 01 & LOJA 02

Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô República
Rua Florêncio de Abreu, 74 loja 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja 35
São Paulo - SP